

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.215
TEARAWAY
研究中心
重装机兵4 月光歌姬
3DS
噬神者2
PSP
PSV
2013年度最佳游戏中国玩家评选活动
TV GAME
大赏
玩家评选
寄选票，得主机！
随书附赠选票
参与方法详见封底
攻略透解
撕纸大冒险
PSV
真·三国无双7&猛将传
PSV
塞尔达传说 众神的三角力量2
3DS
赠品
《勇气原点 谨为续篇》
主题海报



塞尔达传说 众神的三角力量2

3DS 一张壁画救公主！

系统详解 流程剧情 全迷宫攻略



重装机兵4 月光歌姬

3DS 全任务攻略 猎杀挑战资料 宇宙玩偶资料



真·三国无双7&猛将传

PSV 领略最强猛将的传奇人生！

系统详解 四大模式攻略 养成要素分析



撕纸大冒险

PSV 运用上帝神力，书写属于自己的冒险史诗！

系统介绍 全要素收集 通关流程



封面用图：撕纸大冒险
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.215

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：SHUfj551





CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

“PlayStation Awards 2013”获奖作品揭晓，选拔制度略有调整







12月3日，SCEJA如期举行了表彰PS系相关软件作品的年度庆典“PlayStation Awards”。“PlayStation Awards”可谓索尼系主机的一个惯例，自从1994年第一代PS主机发售以来，每年都会举行，至今已经有超过270款产品获奖。由于今年是SCEJ和SCEA合并成SCEJA后首次举办PS Awards，所以这次颁奖，也是以整个亚洲区域为范围进行统计，而颁奖活动的过程，也会通过流媒体同时向亚洲各国家和地区配信。而SCEJA的总裁河野弘，除了日语之外，也用英语、中文、韩语进行了寒暄，显得非常之国际化。

在进行表彰之前，SCE的代表董事社长兼集团CEO安德鲁·豪斯率先宣布了一个喜讯，即刚刚发售不久的次世代家用主机PS4，截止到12月1日，在全世界已经不负众望地达成了210万台的实际销量，也为明年2月22日在日本发售提供了坚实的基础。紧接着河野弘也宣布，SCEJA正在为日本发售当日将玩家预定的“PS4初回限定版”送到玩家手中而努力中，而对于购买PS4的玩家，官方也会大方地赠予PS Plus3个月的使用权，另外，只要在2014年3月31日之前购买PS4游戏（不分下载版和蓝光版）的玩家，还可以获得PS Plus 15天的使用权。PS4也将加强网络游戏的分量，只要购买PS4的用户，都将获得《最终幻想ＸⅣ》PS4版的β测试资格，而PS4版的《信长之野望Online 天下梦幻之章》也将在2014年3月19日推出。

除了次世代家用机之外，SCEJA自然也不会忘记掌机。上个月中旬刚刚发售的联机大作《噬神者2》，目前累计出货量已经突破了60万大关。将于明年发售的期待作《灵魂献祭Delta》将于今年12月12日提供共斗体验版的下载。此外，明年春季也将举办颇受好评的共斗学园活动。

之后是激动人心的颁奖环节。在玩家们所熟悉的白金大奖、金奖、玩家选择奖等基础上，今年SCEJA还根据创新性、话题性、影响力、实绩等进行综合评价，新增了表彰优秀游戏的特别奖。本次PlayStation Awards的各奖项以及具体获奖名单如下，表彰对象为2012年11月1日～2013年10月31日期间内发售/提供下载的游戏（注：如果同一款作品对应多个PS系平台，则以下指的销量为这些平台版本在该周期内的累计销量，并且统计区域涵盖日本和整个亚洲）：

特别奖
SCEJA从创新性、话题性、影响力、实绩等多方面综合评价，挑选出的优秀作品
梦幻之星Online2（PSV）
Cytus Lambda（PS Mobile）

金奖
用来表彰累计出货/下载量超过50万套但不满100万套的作品
世界足球 胜利十一人2013（PS3/PSP）
无尽传说2（PS3）
使命召唤 黑色行动Ⅱ（PS3）
如龙5 圆梦者（PS3）
潜龙谍影 复仇崛起（PS3）
海贼无双2（PS3/PSV）
龙之王冠（PS3/PSV）
乔乔冒险奇遇记 全明星大乱斗（PS3）

白金大奖
用来表彰累计出货/下载量超过100万套的作品
横行霸道Ⅴ（PS3）

玩家选择奖
由玩家投票选出的得票数排在前10位的游戏
Persona4 黄金版（PSV，得票来自日本以外的亚洲地区）
古墓丽影（PS3）
灵魂献祭（PSV）
末日余生（PS3）
讨鬼传（PSV/PSP）
龙之王冠（PS3/PSV）
杀戮地带 佣兵（PSV）
横行霸道Ⅴ（PS3）
英雄传说 闪之轨迹（PSV）
超凡双生（PS3）

在颁奖活动的最后，SCEJA总裁河野弘再度登场，河野先生表示，今年表彰的作品数量是去年的两倍，而今年来自玩家选择奖的我你家投票，也高达6万346票，相比去年的36998票来说，又提升了不少。河野先生也不忘继续为即将于明年登陆日本的次世代家用主机PS4做宣传，希望玩家能够支持这台凝聚了索尼心血的主机。来年正好是PS家族迎来20周年，为了为未来刻下新的历史，PS家族还会继续努力下去。

软件 SOFTWARE

“《Persona》系列”四作连发，正统续作终降临

之前Atlus曾经暗示过“《Persona》系列”将会在11月下旬有重大发表。在发表当日，Atlus采用日本各大都市市区大型展示屏告知的方式，一口气公开了系列的多款新作，其中有玩家期待已久的作品、有玩家预料之中的作品，当然也有完全出乎玩家预料之外的。新作发布当晚，日本6大都市东京、大阪、名古屋、福冈、仙台、札幌市区的8个大型展示屏上，陆续公开了系列四款新作，其中完成度相对较高的3款作品率先播放了宣传影像，而完成度相对神秘的《Persona5》，则在视频网站上播放了一段吊人胃口的概念影像。

四款新作中，最早发售的是3DS平台的《Persona Q 暗影迷宫》（ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス）。本作中将会有来自《P3》、《P4》中的角色登场。正如标题所示，这款作品中的角色都将采用Q版形象。在《P4》的主人公们所上的八十神高校文化祭中，随着钟声的响起，校园中出现了钟楼，而钟声也传递到了《P3》的世界中，将他们带到了八十神高校。游戏将采用回合制战斗，除了Persona召唤之外，两作玩家熟悉的总攻击和追击系统也会导入。游戏将于2014年6月5日发







售，这也是“《Persona》系列”首次出现在任系平台。

其次是对战作品《Persona4 终极午夜竞技场》的续作，该作品的街机版已经于11月28日上市，PS3版则将于明年夏季发售。第三款作品的出现最出玩家意料，因为这将是系列首款音乐类游戏。游戏名为《Pesona4 彻夜热舞》（ペルソナ4 ダンシング・オ−ルナイト），将于2014年秋季发售于PSV平台。游戏的故事从稻羽市连续杀人事件解决半年后，久慈川理世回到演艺圈开始。此时，人们疯传只要在午夜0点观看某个网站的神奇视频，就会被带到那个世界再也回不来，理世的后辈中就有人不幸失踪。在本作中，角色们需要在被称为“午夜舞台”的神秘世界中，和暗影们展开舞蹈战。本作的开发将由Atlus和知名音乐游戏开发商Dingo（代表作：《初音未来 女歌手计划》）合作开发，因此品质可以期待。除了来自《P4》中的玩家们耳熟能详的乐曲之外，游戏中也会导入全新曲目。同时，游戏也将和日本一些音乐大腕比如小室哲哉等进行合作。

最后是玩家们最为期待的系列久违的正统续作《Persona5》，本作将于2014年冬季独占登陆PS3平台。在公布的概念影像中，背景呈现深红色，画面中出现了5张座椅，而座椅的脚上则被镣铐所拴住，画面中同时出现一句台词“你是奴隶，渴望获得解放吗？”此外便没有进一步的信息透露，可谓吊足了玩家的胃口。据悉，本作将会沿袭系列前两作的原班人马阵容，由副岛成记担任角色设定、目黑将司担任作曲，导演则仍为桥野桂。

11月27日

SCEJA宣布新版PSV超值套装的购入特典。凡是购买该限定套装的玩家，将会获得一个特殊下载码。利用该下载码，玩家可以从PS Store的影像商店中，免费观看《进击的巨人》、《高达 创战者》、《化物语》这3部人气动画的第1话的租借版（播放后72小时内可任意观看），并且可以在30天内，免费使用索尼的定额制音乐服务Music Umlimited，截止到今年11月底，该服务可以提供的音乐曲目已经多达1500万首。PSV的新版超值套装于今年12月5日发售，而购买该版本提供的特典下载版有效输入时间为即日起至2014年3月31日。该购入特典需要在特定的店铺购买套装之后才可获得，并且先到先得，直到特典下载卡配布完毕。



11月28日

“《传说》系列”的最新正统续作公布在即，而NBGI也宣布，从即日起，系列在PSP平台推出的其中7款作品推出数字下载版。这7款作品分别是《幻想传说 换装迷宫X》、《重生传说》、《宿命传说2》、《永恒传说》、《幻想传说 完全语音版》、《世界传说 光明神话》、《世界传说 光明神话2》，其中前4款售价为每款2500日元，后3款每款售价1800日元。而在作品上架两周之内，NBGI也举行了促销活动，即用一款游戏的价格可以同时拥有两款作品，比如原本《重生传说》、《宿命传说2》单独购买分别需要2500日元，但现在一起买的话只要出2500日元就可以同时拥有，单独售价为1800日元的作品以此类推。虽然比较厚道，但活动期间只有两周，因此欲购从速。



11月29日 SEGA宣布根据人气电子歌姬初音未来改编的音乐游戏《初音未来 女歌手计划 F 2nd》发售日，游戏将于2014年3月6日发售，对应平台为PSV和PS3。两个平台的版本售价将保持一致，其中卡带/蓝光版售价为7350日元，而下载版售价则均为6600日元。SEGA也同时宣布了两个版本的预约特典，其中PSV版的预约特典为双肩背带一个，而PS3版的预约特典则是手提购物袋一个，两者采用相同的图案，只不过在设计上有所变化。《初音未来 女歌手计划》诞生于PSP平台，是SEGA力挺的音乐类游戏作品，每一代都有着稳定的销量，《F》代表着系列进入了次世代，在画面表现上有着极大的提高，同样深受玩家好评。





12月4日 从《勇气原点》的完全版《勇气原点 谨为续篇》的副标题中，我们就可以看出Square Enix已经在准备这个人气RPG系列的最新正统续作，果不其然，在完全版发售前夜，SE就率先披露了新作《勇气2》（暂名），对应平台依然是3DS。但目前游戏的相关信息还非常少，仅提前公布了一名全新女性角色。该角色名叫玛古诺莉娅（マグノリア），在首批公布的人物图像中，该名少女驻立于夜空之下，一身深青色的装束看上去格外飒爽，而关于该角色的相信信息，目前则尚未进一步公开。《勇气原点》是Square Enix面向3DS开发的原创RPG系列，以复古的游戏性得到了玩家们的好评，目前新作的发售时间和售价均为未定。

12月4日 历史两个半月，Capcom宣布旗下国民级狩猎大作《怪物猎人4》，在日本国内的出货量终于突破了400万大关（包含卡带版、下载卡以及Nintendo eShop数字下载版）。自从系列在2004年诞生以来，获得了大量的玩家支持，目前系列的累计销量已经突破了2800万大关，成长为日本首屈一指的游戏品牌，而系列也将在明年迎来十周年，相信届时也会有丰富的庆祝活动举办。《怪物猎人4》是系列首次导入高低差效果的作品，Capcom为了宣传该作品付出了相当多的心血，比如和食品、服装品牌进行跨界合作；在日本五大都市举办玩家活动，募集48500多名玩家；起用名人出演电视广告，全方位宣传本作。在诸般努力下，本作获得了更多玩家的支持，历经两个半月达成了400万的惊人出货量。



12月5日 现在采用客户端免费、道具收费的游戏越来越多，相信家长们或多或少都有这样的经历，那就是手机被孩子拿过去之后，被平白无故地疯狂游戏内消费。越来越多的游戏厂商因为诸如此类的问题而被家长投诉，为了解决未成年人的游戏内无节制消费这个问题，Koei Tecmo Games从消费者保护、以及遵守各种法令的角度出发，决定针对各个年龄区间采用不同的充值限制。其中15岁以下的用户，充值限额为5000日元；16～19岁的用户，充值限额为20000日元；而20岁以上的成年玩家，充值则不受限制。这些额度的划分区间，是从每个自然月的1日开始到该月的月底最后一天为止，每月单独计算。

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP10

音乐游戏界的新宠《初音未来》的系列新作荣登日本软件销量的榜首，北美方面则有先行发售的美版《众神的三角力量2》夺魁。双平台的《噬神者2》维持着稳定的续航，不过回落速度相比《MH4》终究要快不少。《真・三国无双7&猛将传》的三版本销量总和为6万套出头，而PSV版只占1万，虽然小编对新增关卡的质量还算比较满意，但这样的下滑也是在情理之中的。

软件销量（日本） 2013年11月25日～12月1日

排名	游戏名	原名	信息	变化	本周销量	累计销量	平台
1	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	■SEGA■MUG■2013年11月28日■6279日元	NEW	8万4676套	8万4676套	3DS
2	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	↑	6万547套	335万6354套	3DS
3	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド R	■NBGI■A・AVG■2013年11月21日■5980日元	NEW	2万6569套	10万3674套	3DS
4	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	↑	2万5756套	314万5292套	3DS
5	噬神者2	GOD EATER 2	■NBGI■ACT■2013年11月14日■5980日元	↓	1万9347套	31万5624套	PSV
6	偶像活动 我的两位公主	アイカツ！ 2人のmy princess	■NBGI■SLG■2013年11月21日■5480日元	NEW	1万5653套	6万9519套	3DS
7	半罪少女 诱惑	クリミナルガールズ INVITATION	■日本一Software■RPG■2013年11月28日■6090日元	NEW	1万5562套	1万5562套	PSV
8	俏皮节奏 彩虹公演 我的闪耀设计	プリティーリズム・レインボーライブ・きらきらマイ☆デザイン	■Takara Tomy■ACT■2013年11月28日■5229日元	NEW	1万4945套	1万4945套	PSV
9	噬神者2	GOD EATER 2	■NBGI■ACT■2013年11月14日■5980日元	↓	1万459套	15万4266套	PSP
10	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	■Koei Tecmo Games■ACT■2013年11月28日■7140日元	NEW	1万1627套	1万1627套	PSV

硬件销量（日本） 2013年11月25日～12月1日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	10万144台	417万1702台
PSV	2万7768台	101万0161台
PSP	3657台	40万2206台

3DS累计销量 1393万4184台

PSV累计销量 208万7320台

PSP+PSP go累计销量 1958万1306台

四周间硬件销量推移表（日本）

软件销量（北美） 2013年11月17日～11月23日

排名	名称	原名/厂商/类型/发售日/价格	平台
1 (NEW)	塞尔达传说 众神的三角力量2 本周销量 29万4551套 / 累计销量 29万4551套	The Legend of Zelda: A Link Between Worlds ■Nintendo■A・RPG■2013年11月22日■39.99美元	3DS
2 (↓)	口袋妖怪 X・Y 本周销量 9万2611套 / 累计销量 255万4015套	Pokemon X/Y ■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	3DS
3 (NEW)	马里奥聚会 岛屿漫游	Mario Party: Island Tour ■Nintendo■ETC■2013年11月22日■39.99美元	3DS
4 (NEW)	撕纸大冒险	Tearaway ■SCEA■ACT■2013年11月22日■39.99美元	PSV
5 (↓)	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf ■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	3DS
6 (↓)	马里奥赛车7	Mario Kart 7 ■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	3DS
7 (↓)	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon ■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	3DS
8 (↓)	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2 ■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	3DS
9 (↓)	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi：Dream Team ■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	3DS

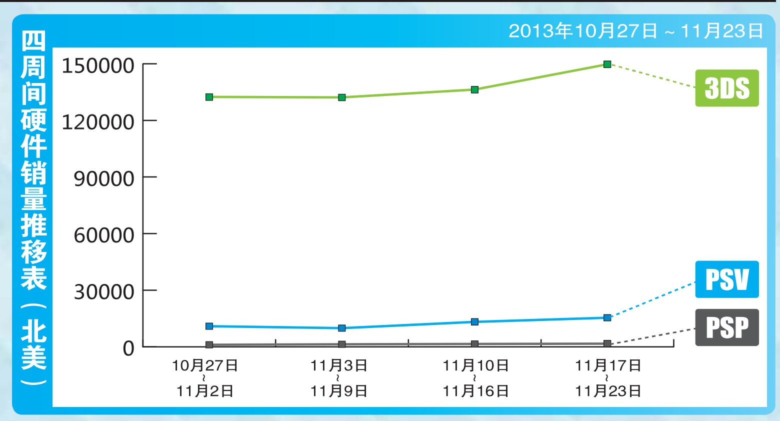
硬件销量（北美） 2013年11月17日～11月23日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	14万9739台	254万1657台
PSV	1万5371台	34万4613台
PSP	1704台	9万7791台

3DS累计销量 1031万5178台

PSV累计销量 152万2431台

PSP+PSP go累计销量 1975万3208台





●《闪之轨迹》续作！有生之年真的能看到“《轨迹》系列”的结局吗？（广东广州 李惠名）

●没有3DS的娃玩不到《MH4》，只有《噬神者2》了。（广西柳州 潘鹏泽）

●被《初音未来 未来计划2》萌翻了，玩法似乎也变简单了。（广东汕头 梁恺杭）

●期待《龙珠Z Z之战》，很喜欢《龙珠》，尤其这次还有了4人合作模式，更加期待。（山东淄博 谭云朋）

●PSV上的《机战》或《GTA》，希望在高性能的掌机上玩到这种大作，给自己一个买PSV的理由。（广东广州 张锴）

●《料理妈妈5》是很好玩的游戏，而且会越玩越饿……（北京 王云龙）

游人望远镜

栏目主持
虫无兮

圣诞节就要到了，各位是否准备好了送别人（或者送自己）的礼物呢？但是严格来说，可以在枕头下面放上袜子收到礼物的圣尼古拉节（12月6日）其实已经过去了，而基督的诞生日其实仍未有定论，所以“圣诞”其实有点名不副实。不过与众多的节日一样，圣诞节在商业上的贡献早已远远超越了其原有的宗教意义，各位能在圣诞商战里抢到喜欢的东西就好。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

正在SCE叨扰中……



12月6日



请问买PS4可以送一套这个吗？哦，买一台送一个吗？买了PS4可以退掉主机留赠品吗？



坂口博信

“《最终幻想》系列”生父

海鸥的背影。

12月6日



坂口大叔已然在夏威夷过上了面朝大海的生活，真是让人好生羡慕。



志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作《命运石之门》

“南美白对虾君”和“青虾先生”之间居然有这么大的差异，真是意想不到，不仅外观连味道也完全不同。至于胜利者嘛，是左边的南美白对虾君。※个人感想

12月6日

下面有樱井光俊（Spike Chunsoft社长）的评论：“Spi-Chun的社员基本同意”。





神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

想把这张照片剪下来放进钱包的人就去买《Fami通》吧……

12月5日



看来当个游戏制作人，确实不容易啊……



松山洋

CyberConnect 2总裁

不是，等一下，官网君你在说什么？我还活着呀！//@V_jump：生存确认，最喜欢JOJO的艺人·松山洋先生（43岁）。

12月4日



看了一下，松山很喜欢穿着这一套四处跑，看来当总裁也不容易。

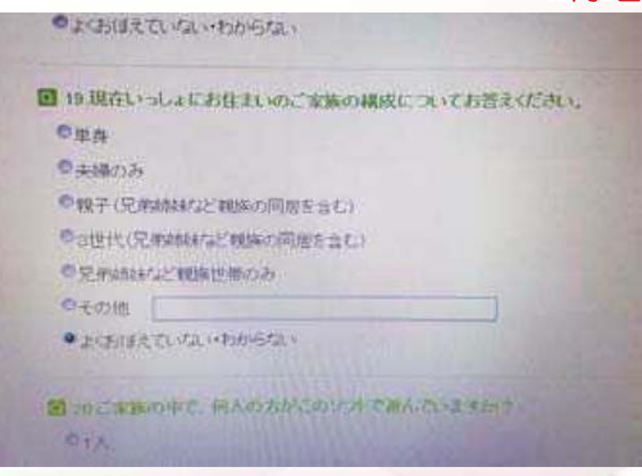


高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人

玩了《马里奥U》之后正在填写调查问卷——这个问题的最后一个选项究竟是什么意思……（问题：“请告知现在一起住的家庭成员的构成”选项内容“不记得了·不知道”）

12月6日



人生已经如此艰难，留个选项给有需要的人士又何妨？



原田胜弘

“《铁拳》系列”制作人

好恶心！就因为给你送了礼物，现在我的亚马逊页面上“推荐商品”那一项里全部都是学生泳装啊！都是因为要给你这家伙过生日，烂透了！

11月22日



好吧，我错了。原来松山纯粹是因为没有吃药而已。虽然挣扎了很久要不要放这张图，不过最后还是觉得不能只有我瞎。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



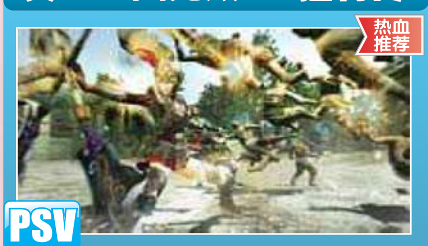
本辑评分大作不少，作为一款伪冷饭的《勇气原点 谨为续篇》以其近乎无懈可击的素质获得最高评分，以1分优势稍稍领先于其他来自KT、任天堂和Level-5的三款大作。《357猛将传》依然有着不可避免的丢帧、丢兵的问题，但任务系统较为优秀，总体评价比较正面。《众神的三角力量2》有着合乎预料的优秀素质，丰富的解谜要素将带给广大3DS玩家一席成就感十足的闯关盛宴。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

真・三国无双7&猛将传

热血推荐



PSV

将无印版《357》和《猛将传》结合的作品，新增5名全新角色和吕布传，玩家可化身三国名将纵横于中原大地的疆场上，畅享一骑当千的收割快感。

总分 25

系统	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

■真・三国无双7 with 猛将传■卡带
■Koei Tecmo Games■ACT■动作
■2013年11月28日■1～2人■无对应周边



胧月 个人对这款作品的好感度是优于之前的《无双大蛇2U》的，首先是第一秘武和第二秘武的获得方法更具策略性，很多都需要动一下脑子，较有紧迫感。其次是减少了大量重复劳动，没有毫无意义的多周目和无人性的刷兵种，自由模式的战功评价达成条件也算丰富，是异于高难度过关的另一种乐趣。武器属性相比无印版有了较大调整，"旋风"的强度不再逆天，针对武将的不同特性打造属性差异较强的武器，DIY空间较为广阔。此外本作还沿袭了无印版丰富的战场设计，每一关的层次感较强。当然限于机能，敌兵的刷新率较低，砍得不够爽快。 **9**

苍穹 还是优化问题，竟然沦落到连即时演算的剧情都会掉帧的地步，部分特效的马赛克也非常扎眼。连续几款跨平台《无双》在PSV上的表现不得不让人怀疑厂商的态度。 **8**

白菜 容量相比PS3版大幅压缩后，建模精度低劣化和多人同屏时帧数下降非常明显。但以一款掌机上的《无双》来说，表现力仍属上乘。新追加的"吕布传"素质也不错。 **8**

塞尔达传说 众神的三角力量2

热血推荐





3DS

《众神的三角力量》相隔20年的续作，也是系列面向3DS所开发的第一款原创游戏。保留了经典元素的同时，"壁画"能力所带来的立体感让本作朝革新迈出了一大步。

总分 25

画面	★★★★★
挑战性	★★★☆☆
耐玩度	★★☆☆☆

■The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
■卡带■Nintendo■A・RPG■动作角色扮演
■2013年11月22日■1人■对应邂逅通信



虫无兮 客观而言，本作的动作要素很不错，节奏很快，没有冗长的对话，难度也不算高。玩家只需要发挥想象力，运用手中的各种道具来突破12个迷宫。然而，作为一款《塞尔达》的正统续作，本作在主线剧情上几乎没有出彩之处，登场角色过少使得整个游戏沦落为林克的动作秀，更谈不上支线剧情。从NPC到迷宫中的BOSS，能让人印象深刻的寥寥无几。虽然支线任务不多，所幸游戏中还有寻找小章鱼、心之碎片、大师矿石等收集要素的存在，在迷宫与迷宫之间点缀着孤独的旅途。 **7**



阿鲁 游戏的画面做得很好，而且开着3D效果也不容易晕。因为地形有高低差，开着3D效果更容易通过某些机关。另外，场景的切换很流畅，再加上初期就能入手冲刺和传送，使得赶路变得十分轻松。 **8**



乌冬 林克新增的壁画能力为解谜带来了不少新花样，相当有意思。大部分解谜道具都可以在序盘获得也是一项不错的改进，不必拘泥于迷宫的主题，玩家可以最大限度发挥自己的想象力。 **8**



进击的巨人 人类最后之翼



3DS

改编自热门动漫作品《进击的巨人》。游戏重现了动画第一季的全部剧情，引入大量高素质动画画面和原声。玩家还可以结成自己的队伍对抗巨人。

总分 21

项目	评分
画面	★★★☆☆
音乐	★★★★★
爽快度	★★★★☆

■进击の巨人 ~人类最后の翼~■卡带
■Spike Chunsoft■ACT■动作角色扮演
■2013年12月5日■1人■无对应周边

白菜 看似一股洋溢着浓浓奶粉气息的作品，却出人意料地制作得非常敬业。画面限于3DS机能只能说不过不失，但对于巨人脸部的塑造非常细致。故事模式中穿插的高素质动画很有感觉，游戏BGM也直接采用大受好评的动画原声，虽然做法讨巧但绝对是闪光点。角色使用立体机动装置移动时的爽快感非同寻常，一旦习惯操作后令人欲罢不能。斩击巨人时的QTE操作只有一种略显单调，但节奏和判定区域时常变化，对精确度还是很有要求的。世界模式下角色培养与素材收集是极其耐玩的部分，不过素材无法直接在大地图上看到未免有些不方便。 **7**

库玛 本作画面马马虎虎，但运用立体机动装置进行战斗的场景还是给人一种酣畅淋漓的快感。故事模式的关卡形式多样但是难度普遍不高，相比起来自由度更高的世界模式更为有趣。 **7**

胧月 作为一款动漫改编游戏却意外拥有不错的手感，每一关打起来非常爽快，不过任务的完成方式还是较为单调。通关时间比较短，关卡容量再大一些就好了。 **7**

雷电十一人GO 银河 大爆炸·超新星

热血推荐



3DS

这次的系列最新作将赛场搬到了宇宙，由松风天马带领的一群门外汉，在经历重重困难后踏上宇宙，背负着拯救地球的重任与外星人展开激烈对决。



总分 25

项目	评分
收集要素	★★★★☆
必杀技	★★★★☆
创新	★★★★☆

■イナズマイレブンGOギャラクシ–ビッグバン・ス–パ–ノヴァ■卡带
■Level–5■RPG■角色扮演・收集育成■2013年12月5日■1～6人■对应邂逅通信、无意识通信

阿鲁 游戏的基本系统大体来说没有变化，不过对诸如“特训”、“队员招募”等要素做出了一些细节调整，较有新鲜感。和前作相比，流程比赛中插入的剧情和动画更加丰富，对插入时机的把握也更加成熟，让球赛更有看动画的感觉。“野兽之力”作为本作的新加要素自然有着很重的戏份，不过难能可贵的是并不是一开始就一股脑塞给玩家，游戏采用循序渐进的方式慢慢开启球员的能力，直到游戏中篇进入宇宙后才能使用最新的“野兽之力”，让必杀技和化身有了更多表现的机会，值得称赞。



库玛 招募队员的所需消耗由以前的友情点数变成了招募硬币，直接导致刷刷刷变本加厉。必杀技消耗的设定不太合理，部分必杀技的消耗低得可怕，平衡性大打折扣。 **8**

虫无兮 作为系列特色之一的“特训”这次有了新的变化，由原本的提升固定能力值改为手动分配点数的设定，让玩家能够更有针对性地培养角色，另外特训里的小游戏也挺有挑战性。



勇气原点 谨为续篇

热血推荐



3DS

《飞翔妖精》的强化版，原版未曾登场的强敌将向玩家发动袭击。光之战士们要充分利用职业、能力和装备特性，挑战敌人们多彩的攻击手段。



总分 26

项目	评分
系统	★★★★☆
剧情	★★★★☆
音乐	★★★★★

■ブレイブリ–デフォルト フォ–ザ・シ–クウエル
■卡带■Square Enix■RPG■角色扮演
■2013年12月5日■1人■对应邂逅通信

胧月 对于玩过前作的人来说，本作并没有追加十分多的新游戏内容。只是在剧情上将原本第7和第8章的剧情进行了全面修正和追加，能让玩家更好地了解到那些星印持有者的另一面。而“完全版”这个叫法主要体现在游戏在系统等各方面的海量改动和追加方面。特别是难易度、遇敌率和战斗速度等内容更是可以随时进行调整，让玩家自己来掌握游戏节奏，不会被踩地雷遇敌和强力BOSS所困扰。对于没有玩过前作的玩家来说，漂亮的画面、富有魅力的职业系统和深邃剧情这些前作就有的优点必定让玩家能沉溺其中。



白菜 沿袭前作的内容虽多，但实在是不可多得的正统RPG。角色富有魅力，对话文本相当有趣，玩起来有如早期的“《最终幻想》系列”。战斗方面不仅节奏舒适，平衡性也非常不错。



乌冬 尽管没有“高大洋”的感觉，但完成度非常高，前作的不良点基本得到修正，战斗节奏更加爽快。音乐素质之高也不用多说了，是一款外包古朴但又能满足当今玩家刁钻口味的良作。



便携领域

近期“便携领域”没有了前几个月那种轰轰烈烈的新产品轰炸局面，进入了一个相对稳定而平淡的时期，2013年的“便携领域”似乎也就在这种平稳的气氛中即将过去。不过圣诞期间各大便携产品制造商肯定不会闲着，尤其是苹果，iPhone在过去的几年中已经被各大Android手机迎头赶上，而今年iPad系列又是否能继续顶住Android平板电脑的追赶呢，让我们拭目以待。

情报室

《勇者斗恶龙》首日破100万下载



11月28日新鲜上架的日本国民RPG——初代《勇者斗恶龙》仅仅一天时间就在iOS和Android双平台突破了100万次的下载大关，此前SE官方决定为前100万下载者提供免费下载（游戏原价500日元）。虽然这个活动已经结束，但是官方紧急宣布，由于广大玩家的支持，发售当天就已经一口气达成一百万次下载，因此决定将免费下载的时间延长到12月10日23点59分。

下载了游戏的玩家同时也可以得到一个能够入手“《DQ》系列”相关APP及最新资讯情报的免费资讯工具“Dragon Quest Portal APP”，游戏通关了也不要删掉这个APP，此后会有更多服务（包括付费）内容开放，今后便携设备上的《DQⅡ》、《DQⅢ》等续作也会通过这个APP为玩家提供购买下载。

复刻停不住，《最终幻想6》新截图公开





▲游戏画面确实有了显著的提升。

把“《最终幻想》系列”全部作品移植到所有能移植的游戏平台上是SE一贯的做法，如今《最终幻想Ⅵ》也终于要在iOS和Android上与玩家见面了，而为了表明游戏并非单纯“移植”，官方还将游戏截图与原版的画面进行了简单对比，彰显了游戏的优化。

SE官方表示，即将推出的移动版《最终幻想Ⅵ》并不只是简单的移植，而是作为一个精心打造的复刻版与玩家见面，这尤其表现在画面的改进上，当然游戏的剧情不会有所改变。《最终幻想Ⅵ》融合了之前几代作品系统的优点并加以变化，拥有宏大而感人至深的故事，华丽又不失庄严的画面，加之移动版还会在战斗系统和画面上做出优化，力求将最好的游戏体验带给移动平台的玩家，所以非常值得期待。另外SE曾透露该作将会在今冬发布，如今已经是12月，相信也不会让喜欢的玩家等太久了。

快节奏横版ACT《暗影之刃》将跳票至明年





《暗影之刃》（Shadow Blade）是一款横版动作闯关游戏，主角是集智慧与勇气于一身的帅气忍者。近日这款由独立工作室Dead Mage打造的作品带来了一个让人有些失望的消息，原本定于今秋发布可直到现在也没有兑现的本作，将会延期至明年的2月登陆iOS。

除了发布日期上的调整，游戏也已经确定改由Crescent Moon Games负责发行。在游戏中玩家将要扮演一名无所畏惧的忍者，使用武士刀、手里剑和锁链三种武器将敌人的据点逐个击破。关卡丰富之余，场景设计中除了各种机关陷阱外，还结合了一些天气元素。另外本作在打斗方面动作相当流畅，卡通化的血腥效果也增加了不少爽快度。

苹果新专利曝光，Siri将加入众包回答功能

和苹果地图一样，苹果也在悄悄给Siri添加更多功能，以完善这项服务。根据美国专利和商标局周四公布的消息，苹果一项名为“根据众包信息来满足用户请求”（Crowd sourcing information to fulfill user requests）的专利被公布，描述了苹果如何让Siri 更加强大。从专利的名称能知道，苹果可能打算让其他用户来回答用户提出的问题，这样的方式可以满足许多特征性、专业化、垂直化的问题请求。

从我们平常使用Siri来看，它只能做一些十分简单的操作，很多内容是直接从雅虎、Wolfram Alpha、Bing上搜索，这样得到的答案一点都不准确。但这份专利有可能将类似的请求和专业化的回答连接在一起，按照专利的描述，它建立了一个应答失败机制和众包模块，众包模块专门解答以前回答不了的问题。而众包的数据来源则是聚合了专业网站，比如垂直网站和专家论坛，包括Quora、Answers.com等等。Siri还针对这一功能加入了回馈系统，如果众包模块的回答是正确的，它可以将答案存储在众包模块中，如果未来有相似的问题，可以再次调用。如果不满意，系统会一直搜集合适的答案，用户需要一直等待，这个周期可能长达数周。新增的这项众包回答功能会解决部分通过搜索来完成的请求，并大幅提高回答的准确率，但它何时出现在Siri上还不得而知。



翻开这一页的时候，想必12月5日所释放的游戏大潮已经对各位玩家造成冲击了。刚刚公布续作的《勇气原点 谨为续篇》、二次元逆袭到三次元的话题作品的游戏版《进击的巨人 人类最后之翼》、卡片游戏爱好者翘首以待的盛宴《游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华》、Capcom野心勃勃的新狩猎作品《机灵粉碎者》，还有鲁叔钟爱的《雷电十一人》新作，大范围的扫射下不知玩家的钱包能否幸免？

GAME 11月22日

Spike Chunsoft宣布，12月5日发售的《进击的巨人 人类最后之翼》会在发售日当天开始配信DLC《利威尔篇》，而且在限定期间内可以免费下载，目前尚未公布截止日期。在该DLC中，玩家可以在故事模式下体验原作中人气最高的角色——兵长利威尔的相关剧情。完成该DLC后，还可以入手利威尔的角色套装以及特殊武器。因为没有利威尔而放弃订购本作的玩家可以重新考虑考虑了。



GAME 11月27日

日服e商店上架了《尽情小游戏》、《挑战极限 瞬间跳跃检定》、《迷宫脱出》、《鉴识官 File.2 紧急出动！追踪逃犯！》、《城市试炼 自由狂飙》五款游戏，模拟器游戏则是上架了经典FC射击游戏《星空战机》。美服e商店也依葫芦画瓢地上架了五款游戏，包括《冲线赛车》、《3D太空哈利》、《3D超级摩托车》、《我的异国农场》，模拟器游戏则是同为经典作品的《忍者龙剑传Ⅲ 黄泉的方舟》。



SOFT 11月27日

《3DS向导 卢浮宫》是一款让用户虚拟体验卢浮宫的软件，收录了600多件艺术品的照片，部分艺术品还提供可以360度观赏的3D模型以及支持局部放大的高分辨率照片。软件中收录了3条默认的参观路线，每条路线耗时约40~90分钟，能让用户在3DS前感受到这一艺术殿堂的文化气息。此外，该软件也可以作为卢浮宫内的向导软件使用，用户可以通过它来制定参观路线，还能利用软件内收录的解说音频来了解眼前的艺术品。

目前e商店已上架该软件的下载版，而卡带版只能在巴黎的卢浮宫才能购入。需要注意的是，这款软件的售价高达1800日元（美服为19.99美金），在SD卡中占用的空间也高达1.8GB。如果想要下载该软件，需要持有4GB以上容量的SD卡。

NEWS

11月29日

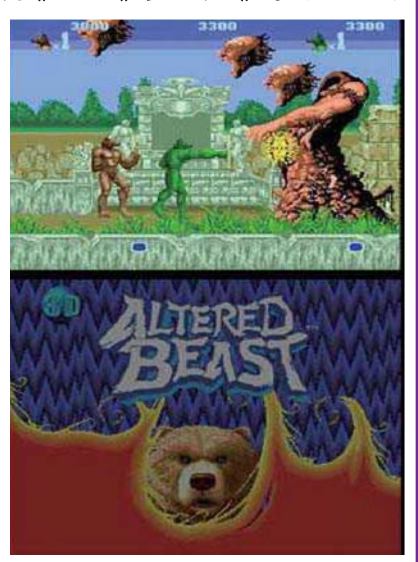


有20年历史的日本游戏开发公司Neverland宣布破产，该社曾经开发过《四神狂战记》、《罗德斯岛战记 邪神降临》等作品，近几年来则以“《魔法工厂》系列”为众多玩家所熟知。关于《魔法工厂5》的今后动向，Marvelous AQL的桥本制作人在同日于官方博客声明“新作开发小组的成员仍充满斗志”，喜欢该系列的玩家可以暂时松一口气。

GAME

12月4日

日服e商店虽然只上架了三款游戏，但其中包括了受人瞩目的少女战机射击游戏《磷光圣枪》、ARC的著名密室逃脱游戏系列第三作《逃脱冒险 恶梦的死神列车》，另外还有一款儿童向的《小玩偶公主 零食篇》。模拟器游戏方面则有《洛克人X 电脑任务》和《索尼克》。美服则继承了上周的势头根本停不下来，世嘉经典作品《3D兽王记》和《3D索尼克》同时上架，此外还有《明星仓鼠》以及一款DSi游戏《我爱钓鲈鱼》，模拟器游戏则是《大金刚3》。本周的阵容想必会让喜欢经典动作游戏的老玩家十分满意。



DEMO

12月4日

日服e商店放出多款游戏试玩版，其中包括了话题作品《智龙迷城》和《家乡物语》。前者的流程包含了游戏开头到第一个地图中盘的内容，让玩家从系统到战斗都能有个初步了解。对比起立绘和动画的高质量，在城镇中移动的画面可以用“惨不忍睹”来形容，加上剧情的相似，有种用模拟器重温《口袋妖怪》旧作的错觉。后者可以体验游戏中前10天的内容，也可说是相当厚道。不过在游戏操作、画面视角以及指引提示上差强人意，即时制下伴随着时间流逝却不清楚该做什么，会让玩家有手足无措的感觉。两款试玩版的存档都可以继承到正式版的游戏当中，一直关注着两款游戏的玩家，不如趁此机会实际体验一下。



GOODS

12月5日



日本任天堂俱乐部可兑换的礼品中新增了一款“动物之森磁性贴”。这款磁性贴以原作广受欢迎的角色小秘书“静江”及其弟弟“健人”的脸部为图案，无论是贴在冰箱上或者是机箱上都十分适合。兑换需要250点数，有条件的玩家可以到网站了解详情。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部

PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：库玛

虽然气候越来越冷，但临近圣诞档期的游戏市场却变得越发火热。12月《真・高达无双》、HD版的《最终幻想X》、《最终幻想X-2》等大作会频频向玩家袭来。想必不少玩家都希望圣诞夜那晚，驾驶着麋鹿而来的某位白胡子老人送来的是自己心仪的游戏吧！

《梦幻之星在线2》针对购入PSV2000的玩家举行活动

SCEJA宣布从2013年12月12日开始，《梦幻之星在线2》将会对购入PSV-2000的玩家发放特典。特典中包含道具下载码，玩家可以通过这个下载码获得名为“Aライザー/ナハト”的铳剑以及“进化デバイス/トロ”和“进化デバイス/クロ”这两个进化道具。感兴趣的玩家可以去购买PSV-2000的店铺领取，不过要注意的是本次活动提供的特典是数量限定的，并且有效使用期限只到12月31号为止。

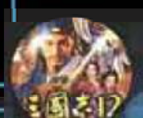


▲神秘的“Aライザー/ナハト”拥有宛如暗夜的颜色，以及强大的威力。

《实况职业力量棒球2013》追加配信剧本第2弹

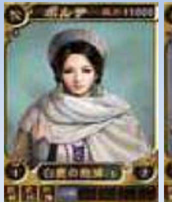
本作第2弹的故事舞台在“驱杜高中”。玩家在这里任职棒球部教练，却发现学生们被特殊的校规所拘束，行为举止都非常奇怪，这个学校到底隐藏着怎样的秘密？为了弄清这个问题，主人公和同伴们展开了调查。在第1弹的追加剧本——《激斗第一高校篇》中，驱杜高中作为对手登场。在此次的第2弹追加剧本中，除了在《激斗第一高校篇》中登场过的早川あおい和神童裕二郎外，还会有良咲凛子、有村佐治、天来翔、光来圣子等新角色登场。在《驱杜高校篇》中，玩家除普通的“训练”之外，还可以进行“调查”，执行调查后，在一定时间内“训练”的效率将会得到提升。并且在“Success”模式下的职业力量中心里，每周还会追加新的事件角色。通过追加剧本和事件角色，玩家在《实况职业力量棒球2013》中可以培养的选手将变得更加丰富。





《三国志12 对战版》追加期间限定武将卡《苍狼与白鹿》

从2013年12月2日到23日，《三国志12 对战版》将会配信来自《苍狼与白鹿》的全新武将卡。此次追加的武将卡包括成吉思汗、耶律楚材、孛儿帖、忽必烈汗、札木合和拉琪这六个角色。他们各自也都有着强化特定兵种、对敌方全体施加效果的技能以及激发己方能力的“总大将技能”。感兴趣的玩家快用这些来自蒙古的骁勇之士们来组成属于自己的最强军团吧！






《无双大蛇2 终极版》——《三国无双》套装DLC配信开始

从2013年12月5日开始，玩家们就可以在《无双大蛇2 终极版》中使用来自“《三国无双》系列”的套装了。并且在12月12日及12月下旬还会有多款《三国无双》的经典原创套装提供下载。在这个“《无双》系列”的怀旧情怀爆发的12月，玩家们可以穿上这些经典的套装来享受别样的战斗乐趣。除服装的套装外，12月中旬开始还会有全新迷宫进行配信，这些内容丰富的迷宫会让玩家进一步体会到“无限模式”的游戏乐趣。





《灵魂献祭Delta》体验版开放下载

12月12日，《灵魂献祭Delta》的体验版就会与广大玩家见面了。体验版支持PSV与PSV TV联机，并且在正式版中玩家可继承试玩的存档，并可以额外获得一套特别的自定义道具。体验版中玩家可选择加入“阿瓦隆”、“圣域”和“格林”这三个阵营中的任意一个，并可以与低阶怪物“妖精”、人形怪物“白雪公主”和“小红帽”等进行战斗，并可以使用网络联机功能与小伙伴一起提前体验本作的乐趣。





本月PS+免费游戏一览

总体来说，无论是美服还是欧服，其发布的免费游戏相较上月差别都不是很大。但是新加入的免费游戏从某种程度上还是体现了官方的一些诚意，本月的美服迎来了《灵魂献祭》这部重量级作品。而欧服则迎来了《横行霸道 自由城故事》。没有尝试过这两部游戏大作的玩家可以借此机会入坑了。

美服	
游戏译名	游戏原名
灵魂献祭	Soul Sacrifice
赏金怪客	Oddworld:Stranger's Wrath
迈阿密热线	Hotline Miami PS Vita
Zen弹珠台2 星球大战	Zen Pinball 2 PS Vita:Star Wars Pinball
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush
欧服	
游戏译名	游戏原名
索尼克&全明星赛车	Sonic&All-stars Racing Transtormed
横行霸道：自由城故事（PSP）	GTA:Liberty City Stories
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush

以“夺还”为关键词的第一方共斗大作《自由之战》终于再次放出情报。这次公布的是在战斗中与玩家产生互动的两名NPC，他们的登场必定会让故事更加精彩。其中亚莉艾斯的原名也代表着黄道十二星座的白羊座，其角色设计也非常有白羊的感觉，难道本作设定与星座有着一定的关系？







FREEDOM WARS™

フリーダムウォーズ

人类将继续

为了偿还与生俱来

咎人使用的是名为“荆”的特殊能力，并且他会用远近2种类武器来参与自由奉仕战争。将荆打入敌人体内后，除了用以攻击的拉扯外，还能让自身急速接近目标。多名咎人合力进行拉扯的话，甚至能让敌人的巨大兵器“掠夺者”倒地，使其暂时失去自由。







战斗的100万年罪孽

战斗

将掠夺者拉倒的“荆”之战技

咎人（男）

■集多名咎人之力，掠夺者即将被拉倒！倒下之后就是发动总攻击的绝佳机会！

引导、并与主人公共同战斗的同伴

在反反复复的自由奉仕战争中，会有两名角色与主人公相遇。他们会对主人公产生怎样的影响呢？



■看上去态度强硬且难以接近，但背上却印着似乎有些可爱的印记……

■乌维擅长操作重火器，用压倒性的火力击倒掠夺者。

勇猛果敢的历战勇士

乌维·『坂本』·卡布瑞拉
（ウーヴェ·『サカモト』·カブレラ）
声优 中田让治

『做好觉悟吧……选择战斗的方式，就是留给你的「惟一的自由」。』

在存活困难的荒废世界中，一直屹立于战场之上的强大咎人。崇拜乌维的人不在少数，主人公也会接受他的教导。

引导主人公的神秘女性

亚莉艾斯·M（アリエス·M）

声优 原由实

『一旦放弃……活路就会消失不见。而你的自由……也将随之死亡。』

在如梦似幻的不可思议世界中，出现在主人公面前的神秘女性。虽然引导着主人公的前进，但她的目的和真实身分一概不明。



■在参与战争的日日夜夜中，出现在主人公面前的亚莉艾斯。她似乎在暗示着主人公接下来应该达成的目的……

共斗

追求自由而战的人们

本作描绘的是以主人公、乌维和亚莉艾斯等人为主轴展开的、追求自由的战争故事。经历相遇与离别，与掠夺者壮烈的战斗，跨越种种苦难后，主人公将会成长下去。



文 虫无兮

美编 sienna

SOUL SACRIFICE ソウル・サクリファイス デルタ

厂商再次公布了关于本作的情报，虽然此次信息量不大，不过新公布的角色和敌人估计会深受重口味玩家的喜爱吧。下面就由小编来给各位进行介绍。

PSV	ACT 丨动作・狩猎		
	灵魂献祭 Delta		
	ソウル・サクリファイス デルタ		
	SCEJA	日版	预定 2014 年 3 月
	1 ～ 4 人	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.212、Vol.213		

新魔法・新连携

右腕の斩咒血

将自己的血化作利刃，对敌人发动高速斩击。虽然每次发动都会扣除体力，持续使用的话就会陷入濒死的局面。相对地，这一招的威力很高，而且可以即时发动。







治愈波动

针对自身的回复魔法通过“咆哮”进行发动的话，回复效果会扩散开去，远处的同伴也可以得到回复。





状态异常扩散

陷入异常状态时，使用“咆哮”可以将体内的异常状态逼出体外。





寄宿魔性之血的女人

“丁多兰”，知道这个名字的人一下子多了起来。

这段时间栽在她手上的魔物数目，无人能出其右。

除此之外，她那奇特的举动也让世人对她印象深刻。

“请尽量流多些美味的血吧。”

据说，在战斗结束的时候，她会紧抓着负伤的同伴的手臂，亲吻魔物所造成的伤口，之后舔吸“同伴的血”。

她还放言：“如果你死了，到时我将会吸尽你所有的血。”

她的奇行还不只这些。在战斗中负伤的话，她会用手指撕裂伤口，用瓶子将滴落的血收集起来。

对于这一系列举动，她是如此解释的：

“想要稀释自己体内那被诅咒的血，因此，才要吸入别人的血。”

丁多兰打从心底厌恶自己的“血”：“这些血中可是寄宿着魔性啊。”

机缘巧合之下，日记的记录者和丁多兰一起踏上了旅程。

在共同进退的日子里，日记的记录者慢慢得知。

她之所以厌恶自己的血，是因为她那不被祝福的出生当中包含着秘密。

丁多兰





戏谑的玻璃百足女

灰姑娘

它会使用数目众多的脚对魔法师进行攻击，包括从地面伸出巨大的脚的突起攻击，以及一边回转一边使出的范围攻击。

在某个王国里，生活着美丽的三姐妹。她们最突出的地方就是一双美腿，修长的双腿闪烁着如同艺术品般的光辉。这个消息传入了国王的耳中，他甚至还特别招待她们前往他主办的舞会。最小的三妹一直都被两位姐姐留下看家，无法抑制对舞会的憧憬的她，终于忍不住采取行动。她从生息在房后的森林里的蜈蚣身上采取了毒液，对两位姐姐下毒。之后三妹装扮成熟睡的姐姐，前往舞会。因为是化妆舞会，所以只要稍加装扮就可以混进去。主持舞会的王子和长女是恋爱关系，据说他是重度的恋足癖，所以对拥有如同玻璃制品般的双腿的长女发起了猛烈攻势。假装成长女的三妹，被叫到王子的房间，和王子单独相处。王子和传言的一样，对美腿十分痴迷，他用脸摩擦三妹的脚，然后开始舔她的脚趾——

不是这只脚。

明明已经遮挡住自己的脸，却还是暴露了自己不是长女的事实，三妹急匆匆地逃出王子的房间，还不小心地落下了一只鞋子。王国开始通缉欺骗王子的神秘女子，刚好能够穿上落下的鞋子的女人，毫无疑问便是犯人。三妹害怕被逮捕，便用巨大的岩石将自己的双足砸碎，然后从熟睡的长女那里“夺走了双腿”。这次没错了，这就是王子所爱的那双腿。然而，王子舔到脚的那一瞬间，再次看穿了：你到底是什么人？

为什么会暴露呢？女人弄错了一件很重要的事。王子之所以舔脚，并不是为了追求“美丽”，而是要寻求“味道”。对此一无所知的三妹，则只是一味地追求着美丽的双腿，她甚至还想到了房子后面的蜈蚣。为了能准备好“无数条腿”，她把自己的下半身和蜈蚣融合了。“拥有这么多条腿，肯定会有王子喜欢的吧？”据说，女人现在仍舞动着数之不尽的腿，追逐着王子。





文 白菜 美编 Juxi

在11月24日的niconico生放送节目“特报！Persona频道”中，Atlus公布了两款由Persona制作小组带来的掌机作品，分别投向了3DS和PSV平台。本文介绍的便是PSV平台上的“《Persona》系列”新作，而令人意想不到的是，这款新作竟然是MUG！这就是被SEGA收购后的Atlus为“《Persona》系列”创出的全新姿态？赶紧来关注一下吧。

PSV

MUG丨音乐		
Persona4 彻夜热舞		
ペルソナ4 ダンシング・オ−ルナイト		
Atlus	日版	预定2014年秋
1人	售价未定	对应周边未定

跨厂商合作第二弹！Atlus×Dingo

Dingo 负责SEGA于2009年发售的知名音乐游戏品牌《初音未来 女歌手计划》的开发。之后也以音乐游戏为主，负责了《初音未来 女歌手计划 2nd》、《初音未来 女歌手计划 扩张版》、《写真女友》、《写真女友 亲吻》等作品的开发。

STAFF

统括制作人：桥野桂
制作人：宇田洋辅
制作人&导演：庄司龙也（Dingo）
原创角色设计：副岛成记
系列音乐导演：目黑将司

2012年7月，Atlus通过与Arc System Works的合作，发售了高人气2D FTG《Persona4 午夜竞技场》，为Persona小组的跨厂商合作开了一个好头。“《Persona》系列”的关联音乐CD有着50万以上的销售佳绩，2013年8月在日本武道馆举办的音乐会也大获成功。如今Atlus祭出在游戏音乐界大受好评的这一“P音乐”题材，与擅长音乐游戏开发的Dingo携手，为大家带来跨厂商合作第二弹作品！

Let's Dance! 从午夜热舞至天明！

本作将以舞蹈来击退暗影！而且不止是身为偶像的理世，包括主人公（鸣上悠）在内的特别搜查队成员也会闯入炽热的舞池！操控自己喜爱的角色，以舞蹈来解明神秘事件的真相吧！

STORY

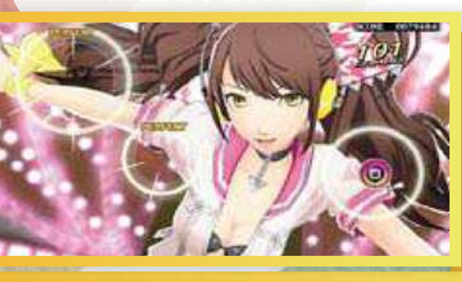
八十稻羽市事件解决后的夏天。
理世回到大城市，重新开始偶像活动。
恰巧此时城市中正流传着奇妙的都市传说。
——午夜0点打开某个网页，会出现奇妙的影像。
看过那段影像的人，将会被带到“那一侧”去，永远不会再醒来……
因为某个契机，被带到都市传说中“那一侧”的世界的主人公一行，得知了那个世界被称为“深夜舞台”。而与理世同属一个事务所后辈偶像团体、现正失踪的“佳奈美厨房”的成员们也被囚禁在那里。
“不能就此弃她们不顾！必须要帮助她们！”
理世向《Persona4》中主人公（鸣上悠）和特别搜查队的同伴们发出了求援信号。
一起闯入深夜舞台，救出后辈的偶像女孩们吧！



久慈川理世

声优：钉宫理惠

在《Persona4》中大显身手的高校二年级少女。暂时休业的偶像活动于这个夏天再开后，她也从乡镇八十稻羽市回到都市，正顺利地开展着偶像活动。











主人公（鸣上悠）

声优：浪川大辅

《Persona4》的主人公。杀人事件解决后，从八十稻羽市回到大城市，过上原来的生活。在同样回到城市、重新开始回归偶像活动的理世的拜托下，与她再次会面。在这之后发生了事件，主人公决定再次集结特搜队的同伴一起挑战这起事件。

真下佳奈美

声优：寿 美菜子

以"佳奈美"为爱称、正值活跃期的理世的后辈偶像，作为妹系偶像拥有大量FANS。某日她所属的团体"佳奈美厨房"的成员突然失踪，而她所采取的行动是……

人气曲目大量收录！

本作收录了超过30首的"《Persona》系列"曲目，其中还包括过去发售的改编音乐CD（Arrange Sound Track）中部分经过严格筛选的高人气曲目。舞台与舞蹈动作自然也是与曲目数量一一对应的标准配置，而且所有的特搜队成员都能踏上舞台展现舞蹈。以下是部分收录曲目。

- Pursuing My True Self
- Heaven
- Reach Out To The Truth
- Time To Make History
- True Story

文 白菜 美编 咕噜

POCKET HALO 光盘视频收录

PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH

3DS	RPG丨角色扮演		
	Persona Q 暗影迷宫		
	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス		
	Atlus	日版	预定2014年6月5日
	1人	售价未定	对应周边未定

《Persona3》与《Persona4》的角色们化身为Q版角色齐聚一堂。不过这可不是什么迷你小游戏，而是融入了同社名作“《世界树迷宫》系列”要素的正统迷宫RPG。目前尚未有情报表明本作是否为跟“《世界树迷宫》系列”相同的第一人称视角迷宫探索类RPG，个人希望并非如此，否则岂不是浪费了这些高人气角色的外形？

STORY

“据说听见八十神高校时钟塔钟声的人……会死喔。”

乡镇八十稻羽市的八十神高校正在举办着文化祭。就在最后的一天，校园内忽然响起了钟声。就在此刻，所有的Persona使者们被卷入了异世界中。他们在那里看到了与八十神高校非常类似的学校，以及弥漫着不祥气息的时钟塔。在他们眼前还出现了被夺走记忆的一对少年与少女。

钟声响起之时，Persona使者们将揭开战斗的序幕——



被夺走记忆的少年和少女

New Character

特别课外活动部与特别搜查队的众人，在八十神高校文化祭上与不可思议的少年少女相遇。少年名为善，少女名为玲。Persona 使者们与被夺走记忆的两人一起，为了寻找解决事态的手段而向迷宫发起挑战。





玲 声优 名家佳织

八十神高校一年级学生。似乎被人夺走了记忆。能够随时随地取出热狗和甜甜圈，并旁所无人地进食，是一名不可思议的少女。

善 声优 梶裕贵

八十神高校一年级学生。与玲一样被人夺走了记忆。一直以来都与玲共同行动，拼命保护着玲。一旦触及到玲的问题，就会无法保持冷静，陷入暴走之中。

Persona 使者们超越时空的相会

本作采取的是双主人公制，玩家可以从《Persona3》与《Persona4》的主人公中任选其一展开游戏，能够享受到不同的剧情。

《Persona3》侧剧情

深秋的风雨之夜，为中止的文化祭感到遗憾、并集中在塔尔塔罗斯之塔的特别课外活动部成员们，忽然听到了奇妙的钟声。同时他们与身处的天鹅绒房间一起被卷入了异变之中。回过神来后，他们正位于忙于文化祭的、从未听闻过的高校——“八十神高校”之中。更令人震惊的是，他们的面前竟然如同塔尔塔罗斯之塔一般，出现了暗影！成员们一边与暗影战斗，一边寻找着离开学校的方法。接着出现在他们面前的，是一群自称“特别搜查队”的高中生们……



《Persona3》主人公（结城理） 声优 石田彰

转入月光馆学园的高中二年级学生。由于被神秘的敌人“暗影”袭击而觉醒 Persona 之力，加入特别课外活动部。与同伴们一起致力于消灭暗影。



真田明彦 声优 绿川光

月光馆学园高中三年级学生，拳击部主将。喜欢锻炼身体与摄取蛋白质。



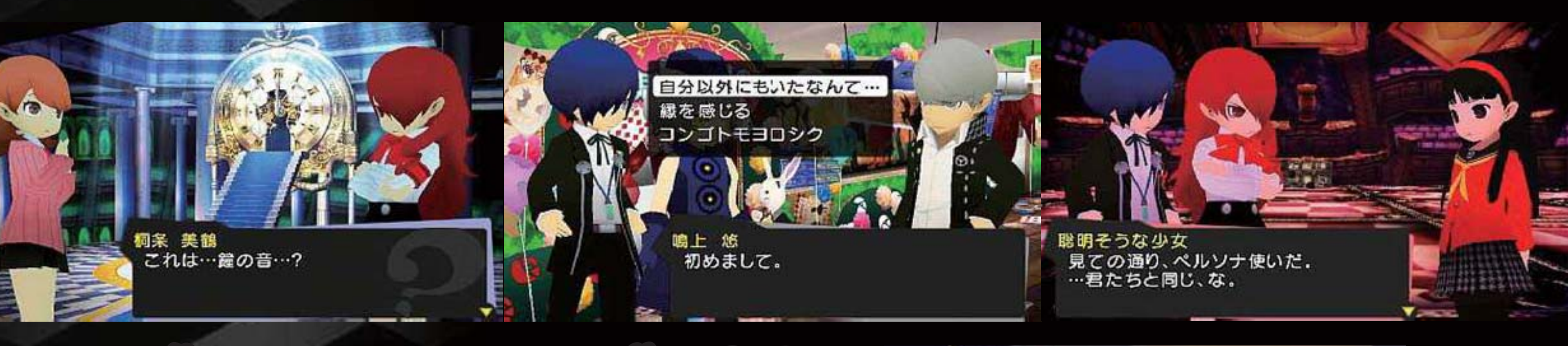
荒垣真次郎 声优 中井和哉

月光馆学园高中三年级学生。现在似乎正在休学中……



桐条美鹤 声优 田中理惠

大企业“桐条集团”的千金。月光馆学园高中三年级学生，担任学生会会长。



《Persona3》是？



追寻日与日之间的间隙中，被隐藏的时间“影时间”之谜的少年少女们的故事。

“如果说 1 日不止 24 小时，你会相信吗？”在 1 日与 1 日的间隙中，存在着被称为“影时间”的空白时间，以及只会在影时间中活动的神秘敌人“暗影”。身为高中二年级学生的主人公（结城理），在转入私立月光馆学园不久之后就遭到暗影的袭击。当时觉醒了惟一能够对抗暗影的力量“Persona”的主人公，加入了以歼灭暗影为目的的“特别课外活动部”。在与同伴们共同挑战暗影们的巢穴、迷宫塔尔塔罗斯之塔的过程中，少年们将面对难以想象的命运——

原作是于 2006 年 7 月在 PS2 平台上发售的 RPG，之后于 2009 年 11 月 1 日在 PSP 平台上推出了《Persona3 携带版》，大幅增加了在《Persona4》中大受好评的系统，并追加了女主人公。2013 年也确定了将会推出动画剧场版与舞台剧，发售至今 7 年仍然拥有高人气的作品。

《Persona4》侧剧情

八十神高校文化祭的最终日，特别搜查队的成员们正在享受着祭典的快乐。然而忽然之间，他们的耳边响起了从未听过的钟声。众人望向窗外，却看到了本不应存在的时钟塔。而异变发生的同时，校内竟然出现了暗影的反应！在与暗影的战斗中，出现在他们面前的，是一群同样操纵着“Persona”、从未见过的另一所学校的学生们。与自称所属“特别课外活动部”的他们一起，众人开始寻找这不寻常的迷宫的出口……



《Persona4》主人公（鸣上悠）

由于双亲工作原因，转学至乡镇八十稻羽市的高中二年级学生。与特别搜查队的同伴们一起，追查发生在镇上的连续杀人事件之谜。



声优 浪川大辅

天城雪子

声优 小清水亚美

主人公的同班同学，当地老店“天城屋旅馆”的老板娘独生女。

里中千枝

声优 堀江由衣

主人公的同班同学，稻羽市出身、热爱肉与功夫的少女。



花村阳介

声优 森久保祥太郎

主人公的同班同学，性格开朗，擅长为特别搜查队制造活跃气氛。







《Persona4》是？

驱使心灵之力“Persona”，解明连续奇异杀人事件之谜！

主人公（鸣上悠）因为双亲长期出差，从大城市转学至乡镇八十稻羽市的八十神高校，并在舅舅家寄读一年。某日他听闻乡镇间流传的“深夜电视”的传说：“在雨天的深夜，观看没有开启的电视就能看到自己命运的另一半”。然而与这条传闻同时发生的，还有连续诱拐杀人事件。而主人公注意到深夜电视中出现的对象，就是杀人事件的被害者。究竟杀人事件的凶手是谁？深夜电视的真相又是如何？自称“特别搜查队”的主人公一行人，为了解决事件的谜题，进入了电视的世界中——

原作是于 2008 年 7 月在 PS2 平台上发售的 RPG，之后于 2012 年 6 月 14 日在 PSV 平台上推出了《Persona4 黄金版》，对原作进行了大幅强化和改良，成为 PSV 平台上销量极佳的游戏之一。作品本身也经过动画化和舞台化的多元化发展，是拥有狂热人气的系列正统续作。

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

最近迫不及待玩了《塞尔达传说 众神的三角力量2》，有些迷宫和谜题真是太烧脑袋了，但通过之后又各种豁然开朗、心情大好。和前作相比，实在很难判断本次是超越还是没超越，但有一点可以明确表示的是：老任的《塞尔达》玩起来还是让人那么爽。



游戏一品轩

推荐给《蜘蛛侠》的粉丝·沙箱游戏爱好者

PSV	超凡蜘蛛侠	
The Amazing Spider-Man		
Activision	ACT	美版

这款由Activision推出的《蜘蛛侠》游戏，和之前Gameloft推出过的《蜘蛛侠》选用了同样的沙箱方式来打造。沙箱游戏的高自由度毋庸置疑，但本作画面素质实在一般，各种建筑细节都十分缺乏，不过在摩天大楼间穿梭的感觉很是爽快，玩家可以把蛛丝射向任何地方然后荡出去。游戏中大部分任务都与战斗紧密相关，一般近身招式具有较强的节奏感，而与巨型怪物的对决更是血脉喷张，比如其中有个绿色的机械蜘蛛，玩家需要不断在空中移动，找到它的弱点并爬到其身上攻击，与《旺达与巨像》的感觉有点类似，但整体更加流畅。此外，游戏中还存在拍照、救人、送快递等有趣的小任务，就耐玩度来说还是不错的。家用机版虽然早就出了，不过如今登陆到PSV平台，对于《蜘蛛侠》的狂热粉丝来说终究是一个好消息。



▲冲过去干掉巨大的BOSS。

推荐给横版动作游戏爱好者·原动画的粉丝

3DS	Ben 10 全体宇宙2	
Ben 10 Omniverse 2		
D3 Publisher	ACT	欧版

《Ben 10》是时代华纳推出的一部科幻动画片，讲述了一个10岁少年Ben获得了变成外星英雄的能力，肩负起保卫世界的任务。本作的画面虽然是3D，却以横版卷轴方式推进，在3DS版本中共收录了17个可以变身的外星英雄，它们各自拥有不同的外形和能力，比如犀牛可以通过尖角射出冲击波，而豹子则拥有较高的敏捷，众多连续技以及必杀技的施展，让战斗氛围变得非常活跃，不过并不是所有外星人一开始都能使用，需要玩家逐渐解锁。在关卡设计上本作加入了追逐、解谜等元素来丰富玩法，由于角色较多，想全部上手要花费不少时间，并且多角色的不平衡设计，让中后期不少角色沦为鸡肋，最终常用的往往只有两三个。另外，游戏中的每个外星英雄都具有育成空间，玩家可通过灭掉敌人获得经验从而提升每个英雄的等级，虽然简单却对耐玩度有着不小提升。



▲这个外星英雄不大帅气呀。

推荐给

喜欢日式RPG的玩家·动漫爱好者

PSV	救世之吻	
	エクステトラ	
Furyu	RPG	日版

本作是一款特色鲜明的日式RPG，故事讲述了东京和异世界融合后发生变异，玩家作为能拯救东京的救世主展开冒险。本作在迷宫和战斗中采用了全3D的表现方式，人物对话时的2D立绘非常精细，由于剧情原因游戏有着较多废墟、虚拟空间等场景，整体略显灰暗。在游戏设定中主人公具有吸收EX能量的能力，不过这个能量是通过与救世主骑士接吻获得，这也是游戏的一大卖点。其实在噱头之下，本作的战斗系统还是很具变化性的，前后排的站位对攻防策略有着巨大影响。此外，本作的武器强化系统综合了多种要素，看起来还是有一定深度，不过在设计上似乎有点偏离游戏核心，浪费大量时间打造武器让人觉得游戏进程冗长。总的来说本作在各方面都还算不错，诸多设定和强大的声优阵容应该能让喜欢日式动漫的玩家感兴趣。



▲先打前面还是后面的怪物呢?

推荐给

文字冒险游戏爱好者·喜欢校园题材的玩家

PSP	变态王子与不笑猫	
	変態王子と笑わない猫	
C-Territory	AVG	日版

《变态王子与不笑猫》是2010年推出的一部轻小说，曾创下MF文库销售量的最高纪录，继改编为动画和漫画后，该作也登陆到了游戏平台。游戏讲述了主人公横寺阳人因为想偷看妹子加入了田径社，却被意外指定为社长，之后便发生了一系列好玩搞笑的事情。本作的画风偏卡通，游戏中字体、配色都相当可爱，充满了青春的气息。厂商在宣传时特意强调了他们的Live 2D系统，看起来似乎只是为人物的嘴巴、手、跑动加了一些不太多的动感，不过实际感觉还算生动。游戏中调戏妹子的方式有很多，在传统的对话之外，通过本作的“大贫民”纸牌游戏可以跟妹子切磋技艺，胜负将会影响剧情的发展。此外，游戏的画廊模式还收录了大量的CG图片、语音和与剧情相关的一些设定资料，喜欢校园轻松题材的玩家应该能在本作中找到共鸣。


▲无论人物、字体都各种卡哇伊。

3DS	料理妈妈5	
	クッキングママ5	
Office Create	ETC	日版

推荐给

系列游戏爱好者·吃货玩家

《料理妈妈》这个系列在玩家中口碑还是蛮不错的，不过这几代走下来似乎陷入一种无法突破的状态，而近日该系列的最新作品登陆到了3DS平台。相对前作来说，本作在画面上并没什么变化，变化更多是体现在菜谱的增加和新模式的加入。优秀的做菜体验得以延续，包饺子、烤蛋卷等过程中最具趣味性的步骤都被提炼出来与触屏相结合，既不会觉得繁琐，也能让人感觉是在以很认真的态度做菜，而小C个人喜欢割土耳其烤肉，刀在烤肉上反复切割的感觉实在是忍不住要流口水啊。在“体验挑战”这个模式中，加入了更多与做菜相关的周边任务，比如帮妈妈干一些家务活，或在汉堡店担任服务员为等待的客人配餐递菜等，让整个游戏内容显得更加饱满。系列新作的进步实在是很有限，不过单就游戏本身而言依然具有相当不错的素质，吃货们不要错过哦。


▲这个是印度飞饼?

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

大幅进化后再度袭来！



A・RPG	动作角色扮演
PSV	瓦尔哈拉骑士3 黄金版 ヴァルハラナイツ3 GOLD
Marvelous AQL	日版 / 预定2014年2月27日

本作是《瓦尔哈拉骑士3》的进化版，和原作相比，这次的《黄金版》追加了丰富的要素，具体如下：

1.以全新的故事展开，本作中新增了天使和恶魔两个种族——恶魔是拥有强韧的肉体的野蛮种族，非常好战，无论对手的实力强弱都会全力以赴发动攻击；天使则被赋予了神力，长相接近人类和精灵，作为神的使者，他们拥有很高的智力，即便使用刚接触的武器也能很快适应并影响战局。全新的故事将围绕着这两个种族来发展，值得期待。

2.搭载共斗模式和对战模式，玩家可以通过线下或在线联机与好友一起作战、对付强大的BOSS，亦或让自己组建的队伍与对手进行一场巅峰对决。

3.敌我混杂的大乱斗——7对7战斗如今实现了高速化，让战斗不再显得冗长。

4.追加了5种新职业，可选职业总数多达25种。


▲新种族天使和恶魔的对峙。

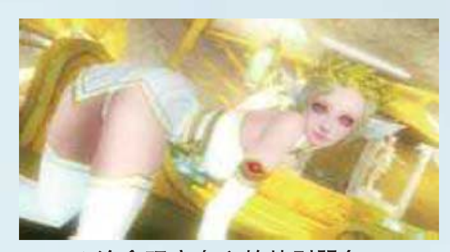
5.治愈冒险者的设施大幅进化，特别是设施里提供的“杀必死”服务，具体内容大家就到游戏里去慢慢体验吧。

购入游戏还可获得初回封入特典——前往监狱“游览天国和地狱”的招待券，通过下载码可下载到三个追加任务，分别对应两个新职业“圣徒（セイント）”和“黑暗领主（ダ-クロ-ド）”的转职道具以及特典服装“情热の赤”。

（文：阿鲁）


▲使用机械铳的职业——枪手，用重火力狙击敌人。


▲与同伴组队讨伐大型BOSS。


▲治愈玩家身心的特别服务。

21部电影大集结的系列最新作



A・RPG	动作角色扮演	
3DS	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！	
NBGI	日版	预定2014年4月10日

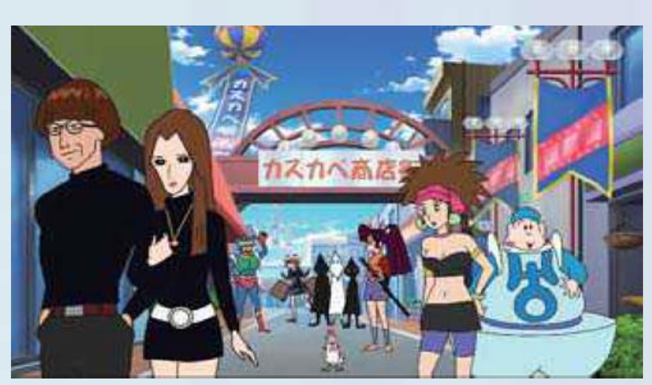
《蜡笔小新》诞生至今共推出了21部电影版，而本作就是将这21部电影都浓缩在一起的全新作品，许多来自电影的角色都会登场，玩家可以通过本作来重温当年的欢笑和感动。故事从主人公小新在公园捡到了一个奇怪的场记板说起，当将场记板打响后，突然出现了拍摄电影的工作人员，原来他们是来自电影世界的人。因为记载着21部电影的重要胶片穿了一个洞，电影中的角色都跑到了现实世界中，为了将洞补上，需要将这些场景重新拍摄，而担任拍摄任务的导演职责自然就落在了小新身上。游戏的类型为A・RPG，玩家可以用来自电影中的各种经典场面玩迷你游戏，根据下屏的指示完成游戏后就算拍摄成功，继而将胶片的洞给补上。（文：乌冬）



▲为了将胶片的洞补上，大家都赶来帮忙。



▲来自今年的电影版的一幕，需要根据提示将坛子盖上。



▲许多来自电影的角色都会登场。

学渣也会有春天！



AVG	文字冒险・恋爱	
PSP	铃音七人组 携带版 スズノネセブン！ Portable	
Alchemist	日版	预定2014年1月30日

《铃音七人组》原本为PC游戏，曾于2009年移植到PS2上，而本作则是PS2版的移植加强版。在魔法作为一种能源被广泛使用的架空世界里，名校“铃音魔法学园”每年都会选出成绩最差的七名学生进行集训，被称为“铃音实验体”的他们必须完成学园给出的特殊课题才可以晋级，否则就要面临退学的命运。男主角不幸正是其中一人，游戏讲述的便是包含主角在内的五女二男共同集训的故事。

本作与PS2版的内容基本相同，“铃音实验体”以外新增的两名女性角色——托娅・玛利亚・玛托丝和生野真夜也会在PSP版中继续登场。此外，PS2版增加的新剧情和新CG也会完全保留，而PSP版的新增要素还有待厂商的进一步消息。该作品一直标榜为“正统派恋爱AVG”，到底在魔法与科学交织的世界里，一群互帮互助的学渣会奏出怎样的恋曲呢？（文：虫无兮）



▲世界观中有魔法的概念，那就少不了向魔法少女致敬的桥段。



▲御敷仁笔下的女性角色总是透出天真和活力。



▲PS2版新增的教师角色，也是可攻略角色中最年长的。

“奇迹的世代”全员集结！



SLG 模拟

3DS **黑子的篮球 迈向胜利的轨迹**

黑子のバスケ 胜利へのキセキ

NBGI 日版 预定2014年2月20日

在原以为是Q版ACT、实则为SLG的前作《奇迹比赛》大大超乎玩家预料之后，续作《迈向胜利的轨迹》依然沿用了同样的游戏类型。流程方面本作与前作相同，分为文字部分、日常练习部分和比赛部分。当然除了主人公所在的诚凛高校以外，其余“奇迹的世代”所在的海常高校、秀德高校和桐皇学园也继续收录。由于本作的剧情为完全原创，因此阳泉高校和洛山高校是否收录还不得而知，不过已经确定“奇迹的世代”成员会全数登场。

在比赛部分中，玩家经常会遇到双方选手1对1的情况，这个时候可以消耗玩家所持有的选手点数或队伍点数来战胜对手。根据角色对阵情况，也要区分使用“力量”和“速度”两项能力来应战。而当满足角色必杀技发动条件时，也可以在喜欢的时机发动华丽的必杀技。而在战略部分，玩家也需要根据情况设定整个队伍的战术，调整角色盯防的对手，甚至发动必杀战术来为球队带来胜利。

（文：白菜）



▲选择必杀技的发动能在1对1的对抗中获得巨大优势。



▲跟上动画进度的最新必杀技也收录其中。

和风魑魅物语



AVG 文字冒险

PSP **赤染灯明皆魑魅**

あかやあかしやあやかしの

Noctiluca 日版 预定2014年1月30日

本作为2011年5月发售的PC同名游戏的移植版。故事讲述了一位名叫“由”的少年，他在空环市郊的空环神社中被抚养大。某日他与幼时的好友黑狐一起前去参加附近的冬季祭典，这也是由第一次见识到这个到处都是红色提灯的热闹非凡的世界。两人在祭典上认识了两名神秘的少年，一连串不可思议的冒险也就此展开。根据玩家的选择，主角与其他角色的关系、街道的扭曲状态以及剧情的走向都会发生变化。随着游戏的进行玩家还可以在多个地图场景中移动，对话内容以及目的地出现的角色等分歧条件将决定游戏结局。PSP版除更新了游戏大部分的主线剧情外，还加入了立花慎之介、真堂圭等声优的演绎，主篇前日谈及登场角色之一“黑狐”的结局等追加要素也十分丰富，因此就算是玩过PC版的玩家也不要错过本作哦！（文：库玛）



▲游戏的人设美型，画面色彩也十分绚丽。



▲和服、狐狸的面具、神社等和风元素都让本作显得风情十足。



▲“神隐”等神秘的剧情要素也是本作的一大特色。



文 虫无兮　美编 sienna

A・RPG | 动作角色扮演

3DS

塞尔达传说 众神的三角力量 2

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Nintendo	美版	2013 年 11 月 22 日
1 人	39.99 美元	对应邂逅通信

我叫林克，在海拉尔的一个锻造工房里当学徒。你或许听说过很多关于海拉尔的传说，而我或许和你所知道的勇者长得差不多。我知道，因为我所在的王国里，也有一个流传已久的故事，关于三角力量与七贤者，还有一名身穿绿衣，手持大师之剑的勇者拯救了海拉尔的故事。这个传说过于久远，让我都有点质疑它的真实性了，直到某一天，我的故事遵循着传说拉开了帷幕。

系统

我的英姿（冒险操作）

键位	说明
滑杆	移动，有高低差的地方会自动跳下
十字键	观察四周
A	动作键，根据状况有不同作用，包括推动、拉动、举起、投掷、调查、对话、变成壁画等等
B	挥剑，长按可蓄力发动回旋斩/加速（水中）
X	使用装备道具（需入手荷包）
Y	使用装备道具
L	按住一段时间会发动冲刺（需入手天马靴）
R	按住可进行格挡（需入手盾牌或海拉尔盾牌）
START	暂停菜单并退出，可跳过剧情影像

我的视界（画面解说）



能量槽
使用壁画能力或拉维奥店里的道具都会消耗能量槽，会随着时间慢慢回复。

1097 卢比数量

红心
即HP，受到伤害时减少。

快捷装备
点击可以在备选道具中直接切换装备道具，切换过程中不暂停。

铃铛
点击后选择一处风信鸡，可瞬间移动到该处。

动作键标志
显示当前A键的作用。

Items 道具



选择要装备在X键或Y键上使用的道具。可以在道具上直接按对应的键，或者将道具拖动到相应键位上。

界定快捷装备备选道具区域的图标，可拖动。只有在该图标右侧的道具才会在选择快捷装备时出现。

Gear 装备



可以确认身上的装备以及垂饰和画像的收集情况。

 显示心之碎片的收集情况。

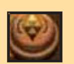
地图画面

世界地图

 放大或缩小地图比例。

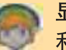
 切换成小章鱼地图，显示各区域尚未找到的小章鱼数量。

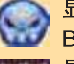
可在地图上做标记，点击已插在地图上的大头针还能切换颜色。

 按下会显示另外一个世界的地图进行对照。

迷宫地图

已去过的区域会显示为亮色，未到达的区域为暗色。

 显示我所在的位置和层数。

 显示当前迷宫的BOSS所在的层数。

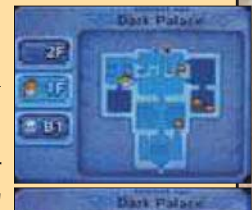
 显示尚未打开的宝箱位置。

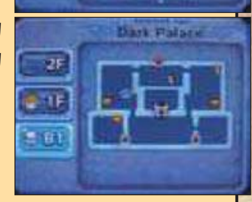
 显示尚未用小钥匙打开的门的位置。

显示尚未入手的小钥匙位置。

 显示尚未用大钥匙打开的门的位置。

显示前往别的楼层的楼梯位置。





我的法宝（装备道具一览）

装备名称	说明	入手方法
遗落的剑（Forgotten Sword）	每个勇者都会有的初期装备	在进入教堂外的地道前入手
大师之剑（Master Sword）Lv.1	威力增强，满血时挥动会发射剑气	迷失之森中入手
大师之剑 Lv.2	威力为LV.1的两倍，剑身变为红色	由海拉尔的铁匠大叔打造，需消耗两块大师矿石
大师之剑 Lv.3	威力为LV.2的两倍，剑身变为金色	由楼拉尔的铁匠大叔打造，需消耗两块大师矿石
绿色外衣（Green Tunic）	每个勇者都会有的初期装备	从一开始就穿着
蓝色外衣（Blue Mail）	受到的伤害变为二分之一	在楼拉尔的沼泽宫殿入手
红色外衣（Red Mail）	受到的伤害变为四分之一	在楼拉尔城入手
盾牌（Shield）	按R举起可以挡下某些物理攻击	在道具店花50卢比购买
海拉尔盾牌（Hylian Shield）	按R举起可以挡下某些物理攻击和魔法攻击	在楼拉尔的海龟巨礁入手
拉维奥的手镯（Ravio's Bracelet）	让我拥有壁画能力	从拉维奥处入手
大力手套（Power Glove）	按A键可以举起小岩石	从矿工之家的罗索处入手
泰坦手套（Titan's Mitt）	按A键可以举起小岩石和大岩石	在海拉尔的沙漠宫殿入手
天马靴（Pegasus Boots）	按L键可以进行冲刺	从卡卡里克村的可疑男子处入手
佐拉的脚蹼（Zora's Flippers）	变得可以游泳，在水中按A键可以潜水	从佐拉族聚居地的奥伦处入手
蜜蜂徽章（Bee Badge）	蜜蜂出现时不会攻击我，而是跟在我身边对敌人发起攻击	第一次将黄金蜜蜂交给比盖时入手
能量卷轴（Stamina Scroll）	能量槽的最大值增加	在楼拉尔的冰雪废墟入手
荷包（Pouch）	让X键也可以装备道具	在海拉尔的我家西侧空地的树桩上入手

收集类道具	说明
心之碎片（Piece of Heart）	每收集4个会形成一个心之容器，红心的最大值会增加1，旅程中共有28个心之碎片
心之容器（Heart Container）	得到后，红心的最大值会增加1，每次击败BOSS会得到1个，共10个
卢比（Rupees）	海拉尔和楼拉尔共通的货币
小章鱼（Lost Maiamai）	巨大章鱼的孩子们，旅程中共有100只小章鱼
怪物尾巴（Monster's Tail）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
怪物的角（Monster's Horn）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
怪物内脏（Monster Guts）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
大师矿石（Master Ore)	升级大师之剑的必备之物，一共有4个，均分布在楼拉尔

装备道具	效果	入手方法	租金	售价
提灯（Lamp）	装备上在漆黑的场景中就会照亮身边，可点燃灯台；可对敌人进行攻击，不过伤害很低	在教堂外的地道中入手	–	–
超级提灯（Super Lamp）	装备上在漆黑的场景中就会照亮身边，可点燃灯台；可对敌人进行攻击，伤害为提灯的8倍	第一次突破背德之塔的Advanced难度后入手	–	–
捕虫网（Net）	可捕捉蜜蜂、小妖精、红心、苹果等，捕捉后可装入空瓶待用；可对敌人进行攻击，不过伤害很低	第一次和比盖对话时入手	–	–
超级捕虫网（Super Net）	可捕捉蜜蜂、小妖精、红心、苹果等，捕捉后可装入空瓶待用；可对敌人进行攻击，伤害为捕虫网的8倍	第二次突破背德之塔的Advanced难度后入手	–	–
提示眼镜（Hint Glasses）	戴上后，在有难度的地点会出现幽灵，支付一个游戏币给它会获得提示	第一次与占卜师对话时入手	–	–
火之杖（Fire Rod）	会喷出一个火球，能点燃灯台、融化冰块；对敌人会造成火属性伤害	在拉维奥的店铺租借或购买	100	1200
强力火之杖（Nice Fire Rod）	火球变为持续前进的火焰旋风，靠近时自己也会受到伤害	购买火之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
冰之杖（Ice Rod）	会降下一个冰块，可以冻结岩浆、敲打高处的机关，还可以冻结机关使其暂时无效；会将敌人冻结	在拉维奥的店铺租借或购买	100	1200
强力冰之杖（Nice Ice Rod）	降下的冰块数变成4个	购买冰之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
风之杖（Tornado Rod）	使用后会形成旋风并原地升起，可移动到高处的平台或躲过敌人的攻击；旋风对周围的敌人有一定杀伤力，能让大部分敌人眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力风之杖（Nice Tornado Rod）	旋风的杀伤力及范围增大	购买风之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
沙之杖（Sand Rod）	在有沙子的地方使用，会让面前一直线的沙子全部隆起形成平台（同一时间只能存在一列平台），能将沙子里的东西或敌人顶出来；在一般地面对敌人使用，可让面前一直线的敌人眩晕	突破楼拉尔的秘密据点后，在拉维奥的店铺租借或购买	100	800
强力沙之杖（Nice Sand Rod）	沙子平台的持续时间增长	购买沙之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
回力标（Boomerang）	可击打远处的开关、将远处的道具带回；命中敌人有一定杀伤力并会令其眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力回力标（Nice Boomerang）	同时放出的回力标数目增加到3个	购买回力标后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
弓箭（Bow）	可击打远处的开关；可用于攻击敌人	进入东宫前可在拉维奥处免费租借一次，之后就得在其店铺租借或购买	50	800
强力弓箭（Nice Bow）	一次射击可射出3根箭	购买弓箭后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
钩索（Hookshot）	可击打远处的开关、将远处的道具带回，命中树木或者草等一类物体时会将我拉过去；命中敌人有一定杀伤力并会令其眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力钩索（Nice Hookshot）	射击速度变快，造成的伤害提高	购买钩索后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
炸弹（Bombs）	可炸毁有裂缝的地方，通过爆炸可启动开关，将炸弹扔出去的话还能启动远处或高处的开关；可用于攻击敌人	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力炸弹（Nice Bombs）	爆炸范围和威力提升	购买炸弹后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
锤子（Hammer）	可敲碎部分岩石、敲下木桩或开关；可对敌人直接攻击，冲击波则会让附近的敌人眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力锤子（Nice Hammer）	威力及冲击波范围提升	购买锤子后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
空瓶（Bottle）	用于装入各类药水和消耗性道具，之后装备上并使用便能获得对应内容物的效果，旅程中共有5个空瓶	参考后文“海拉尔逸闻录”	–	–

消耗性道具	效果	入手方法
红色药水（Red Potion）	回复8个红心	在女巫之家花50卢比购买（需拥有空瓶）
蓝色药水（Blue Potion）	回复所有红心	带上10个怪物尾巴在女巫之家花200卢比制作（需拥有空瓶）
黄色药水（Yellow Potion）	进入无敌状态一段时间	带上10个怪物的角在女巫之家花100卢比制作（需拥有空瓶）
紫色药水（Purple Potion）	对周围的敌人造成伤害	带上10个怪物内脏在女巫之家花60卢比制作（需拥有空瓶）
牛奶（Milk）	回复5个红心	在海拉尔的牛奶吧花20卢比购买（解救落难者后价格降为10卢比）
红心（Heart）	回复1个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	打碎罐子或骷髅头、割草、撞树、消灭敌人后均有一定几率出现
苹果（Apple）	回复1个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	撞树后一定几率掉落，我家西侧的苹果树100%掉落
青苹果（Green Apple）	回复3个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	撞树后一定几率掉落，我家西侧的苹果树随机出现
小妖精（Fairy）	回复5个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；持有瓶装小妖精的情况下被击败的话会自动复活并回复5个红心	在小妖精之泉出没，也可以在楼拉尔的道具店花77卢比购买
蜜蜂（Bee）	会对我进行攻击，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；从瓶中放出时会跟在我身边对敌人进行攻击，切换场景后消失	割草或撞树时有一定几率出现，也可以在楼拉尔的道具店花88卢比购买
黄金蜜蜂（Golden Bee）	会对我进行攻击，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；从瓶中放出时会跟在我身边对敌人进行攻击，力量为普通蜜蜂的3倍，切换场景后消失	割草或撞树时有一定几率出现，也可以在楼拉尔的道具店花9999卢比购买
离开果实（Scoot Fruit）	在迷宫中使用，可以回到迷宫入口	在海拉尔的道具店花50卢比购买
尖叫果实（Foul Fruit）	使用后会让周围的敌人眩晕	在海拉尔的道具店花30卢比购买

壁画能力



▲壁画状态下这种墙缝就是我专用的出入口

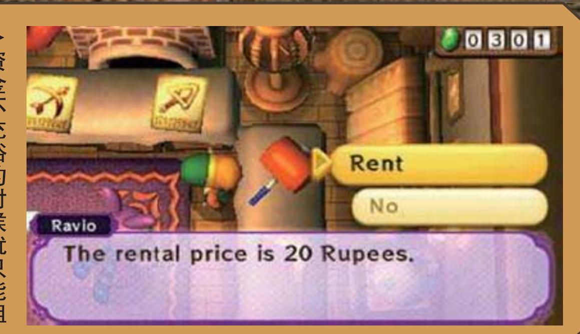
我从东宫脱险的时候，就获得了这个在我的冒险中最为关键的能力。当靠近墙壁的时候按下A键就可以变成壁画潜入墙中，之后就可以在墙壁里面移动，再次按下A键则从墙壁中钻出来。在壁画状态下是完全无敌的，而且能前往许多普通状态下无法到达的地方，要穿越裂缝到达楼拉尔也必须借助这个能力。虽然看上去很方便，不过这个能力依然有着诸多限制：首先，在墙壁当中是没有办法上下移动的，只能水平位移；其次，变成壁画的过程中会消耗能量槽，一旦能量槽耗光哪怕脚下是悬崖峭壁我都会强制解除壁画状态；第三，变成壁画要求有平坦且完整的平面，所以有栏杆挡着或者墙壁上有突出物的话，就无法以壁画状态继续前进。

拉维奥的道具店

这个用我的房子改装而成的道具店，从一开始就会摆出除了沙之杖之外的所有装备道具。除了弓箭会在一开始免费获得外，其他的都需要租借。租借后我可以一直使用，直到我一时大意被敌人撂倒为止，那个时候所有道具会全部被收回，需要重新到店里租借。到了中期，还可以将装备道具买下来，不过价格就是租金的几十倍了。买下来的好处是可以拿去进行强化，而且就算战败了也不用担心被收走。第一次购买时拉维奥会给

我打五折，最好是买火之杖或者冰之杖这些昂贵的东西。最后还有一点，使用这些道具会消耗能量槽（壁画能力是通过拉维奥给我的手镯发动的，所以也算是使用了拉维奥的道具），不同的道具每次使用所消耗的量也不同，在战斗时要格外留意。

▶资金不充裕的时候就只能租了，性能上其实别无二致。



寻找小章鱼（Finding Lost Maiamai）



盖尔斯之家西南侧有一块警示牌，拥有炸弹后炸开警示牌后的洞窟，里面有一只巨大的章鱼（Mother Maiamai），它会要求我去寻回它失散的孩子们——小章鱼（Lost Maiamai），同时还能得到一份地图。这份地图会将海拉尔和楼拉尔划分为多个区域，而区域中的数字就是尚未找到的小章鱼的数目。小章鱼有时会躲在我看不见的地方，不过靠近时就会听到它们奇特的叫声，有些躲在很隐秘的地方，需要花费一番工夫才能找出来。每归还10只小章鱼给巨大章鱼，都会获得一次强化装备道具的机会。而找齐100只小章鱼时它会把我的回旋斩给强化为大回旋斩，不过那一幕我还真不愿意想起来……

邂逅比试（Street Pass）





▲当有影子林克进入海拉尔，葛兰普前的空地就会出现告示牌，牌上会显示其实力、资料和位置。



▲和影子林克的对决会在异空间展开，道具的使用会得到限制。

卡卡里克村的神秘老人葛兰普（Gramps）教会了我关于“邂逅比试”的事情：如果我在今后邂逅了其他的勇者，我设置好的分身就会化作影子林克潜入别人的世界，同样的别的勇者也会以影子林克的身分在海拉尔的某个角落出现。找到他们就可以对战，对战前必须设置好自己的装备道具，开战后就不能更改了。击败他们可以获得与

其实力相符的赏金，即使战败，我也会回复到对战前的状态毫无损失。

与葛兰普对话并选择“Explanation”可以了解规则，选择“Setup”则可以设置我的分身携带的装备道具，初次对话并设置好分身后我便会在“邂逅比试”中登场，而且葛兰普还会在我家旁边种上一棵苹果树。“Challenges”则是一些特别挑战，需要我在战斗中满足特定的条件。这些挑战如下所示：

序号	成就
1	初战告捷
2	获胜5次
3	获胜10次
4	获胜20次
5	用提灯给予最后一击
6	用超级提灯给予最后一击
7	用弓箭给予最后一击
8	用强力弓箭给予最后一击
9	在战斗中使用回力标并胜利
10	在战斗中使用强力回力标并胜利
11	在战斗中使用钩索并胜利
12	用强力钩索给予最后一击
13	用锤子给予最后一击
14	用强力锤子给予最后一击
15	用炸弹给予最后一击
16	用强力炸弹给予最后一击
17	用火之杖给予最后一击
18	用强力火之杖给予最后一击
19	用冰之杖给予最后一击
20	用强力冰之杖给予最后一击
21	在战斗中使用风之杖并胜利
22	用强力风之杖给予最后一击
23	在战斗中使用沙之杖并胜利
24	在战斗中使用强力沙之杖并胜利
25	用捕虫网给予最后一击
26	用超级捕虫网给予最后一击
27	在战斗中戴上提示眼镜并胜利
28	在战斗中饮用红色药水并胜利
29	在战斗中饮用蓝色药水并胜利
30	在黄色药水带来的无敌状态生效期间胜利
31	用紫色药水给予最后一击
32	在战斗中饮用牛奶并胜利
33	在战斗中释放出小妖精并胜利
34	用蜜蜂给予最后一击
35	用黄金蜜蜂给予最后一击
36	在战斗中食用苹果并胜利
37	在战斗中食用青苹果并胜利
38	在战斗中食用尖叫果实并胜利
39	在战斗中使用盾牌并胜利
40	在战斗中使用海拉尔盾牌并胜利
41	用天马靴的冲刺攻击给予最后一击
42	用回旋斩给予最后一击
43	用剑气给予最后一击
44	用大师之剑 Lv.3给予最后一击
45	在战斗中变成壁画并胜利
46	无伤胜利
47	一动不动地获得胜利
48	10秒钟内获得胜利
49	不用X键和Y键的情况下获得胜利
50	不用B键、X键和Y键的情况下获得胜利

各地设施

道具店



▲建议尽早购得盾牌，可以免除很多伤害。

海拉尔王国中有两处道具店，分别在卡卡里克村和海利亚湖边上，里面销售的东西是一模一样的。盾牌、离开果实和尖叫果实都只能在道具店里入手。而在楼拉尔的同样位置上也存在着两间道具店，不过里面服务态度很差又狮子大开口，除了盾牌之外的东西都可以在野外捉到，没有特地来买的必要。即使是相对罕有的黄金蜜蜂，也可以在楼拉尔的骷髅之森中低价购得。



女巫之家(Witch's Home)

东宫北面有个女巫之家，里面是见习女巫艾琳的奶奶。这里一开始只有红色药水出售，如果将怪物内脏、怪物尾巴或怪物的角带过来并支付相应的卢比，就能调配出其他的药水。



牛奶吧(Milk Bar)

卡卡里克村中屋顶有奶牛图案的房子就是牛奶吧，里面可以买到美味的牛奶，还能花10卢比让一旁的艺人演奏海拉尔的经典音乐。需要注意的是，楼拉尔虽然也有牛奶吧，不过那里的吧主是不做生意的。



蜜蜂爱好者比盖(Bee Guy)

卡卡里克村有一座屋顶是蜜蜂图案的房子，里面住着比盖。他十分迷恋蜜蜂，第一次见面就给了我一个捕虫网，让我给他带蜜蜂回来。蜜蜂一只可换取50卢比，而黄金蜜蜂则高达300卢比！富得快，找比盖！

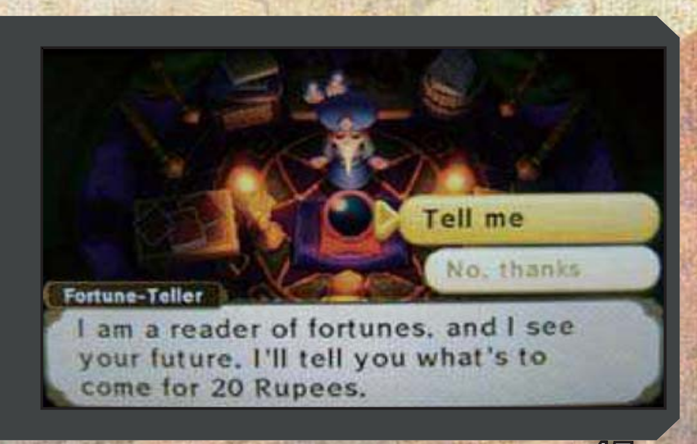
幸运二选一(Fortune's Choice)

在卡卡里克村中屋顶有宝箱的房子里可以玩小游戏“幸运二选一”。给店主50卢比，就可以打开他准备好的两个宝箱，其中一个有100卢比而另外一个只有1卢比，回报高但是风险也大。而在楼拉尔的同样位置上，会有升级版的“幸运五分一”：支付200卢比后就可以在15个宝箱里任意选择3个打开，内容物包括1卢比到300卢比的金钱奖励，做药水用的怪物素材，以及最重要的心之碎片。我在这里几乎耗尽全副身家，才终于获得了心之碎片……



占卜师(Fortune-Teller)

卡卡里克村北方是占卜师的帐篷，第一次来访时他会赠予提示眼镜。此后迷失了前进方向的时候，都可以来这里花上20卢比听他的指引。楼拉尔同样也有占卜师，而位置则搬到了工房的北面，不过那个世界的占卜师比较讨人厌，我还是宁可跑回海拉尔来占卜。



库科牧场（Cucco Ranch）

库科牧场位于卡卡里克村南方，在这里可以玩躲鸡的小游戏：需要在30秒内躲避开所有横冲直撞的鸡。一开始只有Egg难度，此后会追加Chick和Rooster难度，参加费用和报酬随着等级递增。第一次通过Rooster难度时除了金钱报酬外，还可以获得心之碎片，之后追加Endless难度。该难度下没有时限，纯粹看我能在鸡飞蛋打中闪避到什么时候，要坚持100秒以上才能获得奖励。



炸弹花商店（Bomb Flower Shop）

楼拉尔对应库科牧场的位置上变成了炸弹花商店。支付200卢比给里面唱着RAP说话的男人以后就可以借用炸弹花了！对着炸弹花按A键，它就会跟着我移动（我也想知道个中原理），之后只要受到了碰撞或打击，它就会爆炸，可以用它来炸开那些中间有裂痕的巨大岩石。另外，花园里炸弹花是会不断重生的，可以反复借用。拿来清理烦人的小兵也不错……



卢比冲刺（Rupee Rush）

拉维奥的道具店开张后，位于库科牧场西方的卢比冲刺也可以进入了！支付50卢比入场费，就可以在场内使用道具随意收集卢比。但是，必须在30秒内和门口的女孩对话，一旦超时收集到的卢比就会被没收。由于游戏不提供计时器，这30秒只能自己心算了。和她对话时，如果剩余时间在3秒或1秒以内，还会有特殊加成，入手的卢比数会翻倍。入手卢比数首次突破100时还能得到心之碎片。无独有偶，在楼拉尔同样也有卢比冲刺！而且位置也丝毫不差，这让我很意外。与海拉尔的相比，除了参加费用翻倍和地形变得复杂之外，其余没有什么区别。纪录首次突破150时，同样会获得心之碎片作为奖励。



章鱼投手（Octoball Derby）

在楼拉尔，原先位于我房子西面的空地变成了一个棒球场，在这里可以支付50卢比玩小游戏。章鱼会射出30个球，而我则需要将球击出并命中目标来获得卢比。普通的罐子是1卢比，金罐子是5卢比，连续命中3次罐子出现的乌鸦是20卢比，击中螃蟹会补充空缺的罐子，而击中章鱼的话它会愤怒地射



一个高速球过来……击球的时机会影响球的方向，而滑杆则控制球的高低，这些都只能在实战中摸索。如果在小游戏中获得了100卢比以上，还可以得到心之碎片。

背信之塔（Treacherous Tower）

背信之塔位于楼拉尔的死亡山脉，是一个竞技场。支付入场费后进入塔内，每一层都会有敌人出现，到达指定层数便可以获得卢比奖励。最初只有Beginner难度，之后会追加Intermediate和Advanced难度，难度越高，入场费、敌人数目和报酬都会增多。每次过关后所用时间都会被记录下来，而下次挑战同一难度时若是能够打破自己的纪录则可以获得更多卢比奖励。初次完成Intermediate难度挑战还可以获得一个心之碎片。如果实力足够的话，这里是挣卢比的首选。



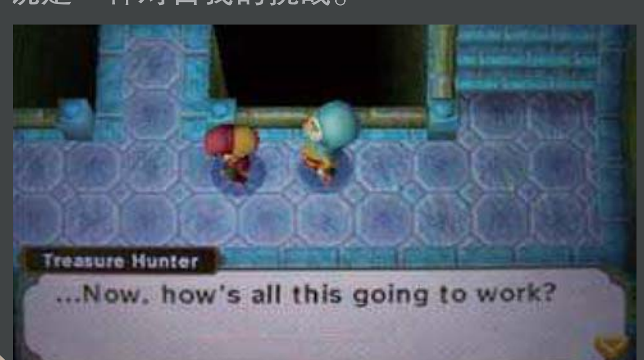
妖精之泉

妖精之泉遍布海拉尔和楼拉尔，当看见洞窟时，里面或许就是妖精之泉，如果发现了记得用大头针在地图上做标记。妖精之泉分为大妖精之泉和小妖精之泉两种，大妖精之泉只要步入泉水当中就可以回复所有的红心；小妖精之泉当中会飘着几只小妖精，既可以当场回复红心，也可以用捕虫网将其装入空瓶留待关键时刻再用。在大部分迷宫当中都会有小妖精之泉。



寻宝猎人（Treasure Hunter）

在海拉尔和楼拉尔都可以看见寻宝猎人的身影，他们会为了某些难以入手的宝箱而绞尽脑汁。而我，将会在他们之前成功地将宝箱内的东西拿到手。宝箱内都装着巨额的卢比，取得的过程中需要对各种装备道具加以熟练运用。与其说为宝物而奋斗，倒不如说是一种对自我的挑战。







序章

流程 出门在风信鸡处存档→前往工房→带上剑到海拉尔城与门口的士兵对话→前往教堂触发事件→通过地道进入教堂遭遇犹迦→在自家醒来后答应拉维奥的请求→前往海拉尔城与看门的士兵对话→进入海拉尔城等候英帕→会见公主。

一切开始的那一天我做了一个奇怪的梦，梦里我拿着剑和盾，面对着一个浑身冒火的怪物，还有三角力量（Triforce），然后格力（Gulley）一如既往地冲进我的房子用高分贝将我叫醒。忘了介绍，我在工匠大叔（Blacksmith）那里当学徒，而格力就是他儿子。如果是个女儿多好，至少被叫醒时也会开心些，唉。格力说工匠大叔因为我又一次的迟到而爆发了，我本来还迷迷糊糊的，当下就醒了大半随之冲出门口。经过房前的风信鸡（Weather Vane）时，格力让我给它上发条并存档，不存档还不让走了，我只好老老实实照做。房子旁边还有些罐子和草，我本能性地上前将它们拔起掷出，果然掉出了一些卢比。虽然只是蝇头小利，但对于身无分文的我聊胜于无。

老老实实跟着格力来到工房，还没进去就听到了士兵长（Captain）的大嗓门。前来修理装备的他吹捧了一下大叔的手艺，又嘲笑了我一顿然后便急匆匆离开，居然将他最重要的剑落下了。工匠大叔命我把剑送回给士兵长，见我一脸茫然便帮我在地图上标出了目的地——海拉尔城（Hyrule Castle）。我心想，出去跑腿总比一边挨骂一边干活好，便抓起了剑冲出工房。出门往东沿着湖边走，不久便到达海拉尔城，和守门的士兵对话，他却告诉我士兵长跑到教堂去了，还帮我指出了前往教堂的捷径。

来到教堂门口，刚好见到了神父的女儿瑟瑞斯（Seres）和守墓的老头丹培（Dampé）。体贴的瑟瑞斯走进教堂帮我找士兵长，而丹培则偷偷地告诉我各种八卦，我心不在焉地听着，突然传来了瑟瑞斯的一声尖叫，教堂的门还随之锁上了！丹培被锁在外面不知所措，突然想起神父提过的秘密通道（Secret Passage），那是一条从墓场通往教堂的地道。他搬出年老以及手无寸铁等理由让我借用士兵长的剑去穿过那条阴暗且危险的地道，最后我推搪不过，只好硬着头皮向墓场进发。

墓场里的墓碑都可以推开，会出现卢比或者幽灵（大白天的闹鬼？），而秘密通道的入口则在墓场正中央的墓穴处。秘密通道里面伸手不见五指，不过一进去面前就有宝箱装着提灯，我立马装备上，视野顿时豁然开朗。房间深处有一扇紧闭的大门，用剑清理干净碍事的罐子，并用提灯点燃两边可疑的灯台，便能打开它。第二个房间中有老鼠和蛇出没，可谓是蛇鼠一窝。一边点燃灯台一边往房间西侧走，我看到了一条楼梯，楼梯尽头是一道紧锁的大门。踏上大门前的铁丝网平台，一路往东侧走，这回我来到了一个宝箱前，里面果不其然装着钥匙。回到大门前，用钥匙打开门走进下一个房间，里面有三只



幽灵，不难对付，只是最初在黑暗中的冷笑确实让我一身冷汗。打败幽灵后，走进第四个房间，拉出左侧的机关，便打开了地道的出口。

来到教堂，便看到了匍匐的神父（Priest）和一个自称犹迦（Yuga）的男人在对峙着，他嘴里念叨着完美、艺术品等让人摸不着头脑的词，然后用奇特的法术将瑟瑞斯变成了一幅画！他用怜爱的眼神盯着那幅画，一回头，便发现了目瞪口呆的我。他轻蔑地挑衅我，我一时气血上冲，不顾神父的劝阻便冲向他——就在那一刹那，他突然变成了壁画，而我则狠狠地撞到墙上，渐渐失去意识。当我醒来时，已是在自家床上，眼前有一个戴着可笑的兔子面具的陌生家伙。他叫做拉维奥（Ravio），自称是旅行商人并从教堂救了我回来。和他讨论了一下刚刚发生的事情后，我决定去海拉尔城禀告现在的紧急事态。临走前，他希望能把我家当成他的落脚地。经不住他的再三哀求，我最终答应了他。感激涕零的他则给了我手镯作为报答。虽然闻上去有阵怪味，我还是勉为其难地戴上了。

来到海拉尔城门口，门卫把我的话当做了风言风语，幸好路过的英帕（Lady Impa）听到了只言片语，决定带我去见塞尔达（Zelda）公主。在她请示公主的期间，我便在楼下欣赏以海拉尔过去的传说为题材的壁画。五副壁画讲述着一直在海拉尔流传的故事，而中间那一副则是拯救了海拉尔的勇者与公主在对望，仔细一看，那个勇者还跟我挺像的。正当我开始幻想的时候，英帕叫我上楼和公主见面。见到公主的那一瞬间，我的心跳开始加速，而公主也说她曾在梦里见到我——这就是缘分吗？我向公主一五一十地汇报了事情的经过，有着不好的预感的公主，让我去卡卡里克村（Kakariko Villgae）找一个名叫萨哈斯拉哈（Sahasrahla）的老人。临走前，她还把王家相传的护身符给了我，这是有戏的节奏啊！



▶没想到这个竟会成为日后冒险的关键。



▲便是这个笑容将我俘虏。

东宫之行

流程 前往卡卡里克村见萨哈斯拉哈→前往东宫区域入口并查看拉维奥留下的招牌→回家与拉维奥对话，选择弓箭图标入手弓箭→回到东宫区域打开大门→到东北角与奥斯法拉对话→进入东宫。

海拉尔逸闻录

1.卡卡里克村的风信鸡西面的露天商人处可以用100卢比买到空瓶子。这个可是重要道具，谁用谁知道！

工房的西边就是卡卡里克村，而萨哈斯拉哈就住在村中最高的房子里。我把在教堂里的见闻重复了今天的第四遍，而他也同样做出了惊恐的反应。原来，他听说东宫（Eastern Palace）附近有可疑人士，便让弟子奥斯法拉（Osfala）过去调查。结合我的情报，那个可疑人士应该就是犹迦，其目的应该是抓住七贤者的后裔来解放传说中的魔王加农（Ganon）。而奥斯法拉恰好便是七贤者的后裔之一，这一去正好自投罗网。凭萨哈斯拉哈的腿脚赶去东宫估计为时已晚，没办法，只好由年轻力壮的我去警告奥

斯法拉了。



▲和拉维奥对话时必须选择第三项的弓箭图标。

走出村子，我便看到了有魔女飞过，听说以前有个叫萨托西（Satoshi)的出门见到凤凰，我这个算是凶兆么？带着一丝疑虑我来到了东宫区域，却发现了为人进出的门紧锁着，而门前还有着奇怪的机关和拉维奥留下的广告牌：“如有需要请找拉维奥”。这家伙把广告都做到这里来了？回了一趟家，拉维奥向我坦白了他原本打算在东宫附近开店，却被怪物吓走的事实，之后他免费借给我弓箭并说下不为例。嗯？难道还有下一次么？

带上弓箭回到东宫区域，登上高台用弓箭射击两边的水晶球机关便能打开大门。在里面的东北角我找到了奥斯法拉，然而我的警告并没让他有丁点退缩，七贤者后裔的身分以及手中的沙之杖反而更让他坚定了要会一会犹迦的决心。你这不就是作死么？伫立在东宫入口我有些无所适从，不过心里有一个声音告诉我必须去将他拉回来。我握紧手中的剑踏入了东宫——这是我的一小步，却是成为勇者的第一步。

东宫



在这个迷宫探险需要活用手中的弓箭。用弓箭射中区域1的水晶球开关，两侧会放下地面，这样才能从中间的大门前往区域2。区域3的中央通道必须穿插在小铁球的间隙中前进，遇到大铁球则要及时闪入一旁墙体的空隙避开。穿过铁球阵，登上西侧的楼梯来到二楼平台。通往区域4的门附近有块机关地砖，踩下后开启区域4的门。区域4中央有一块会升降的平台，站在上面射中左右两侧两个高度不同的水晶球机关，便可以取得东北角的小钥匙。一进入区域6便会发生强制战斗，轻松解决7只触手怪后出现了宝箱，里面装着指南针，需绕道区域7才能拿到。入手指南针后会在迷宫中显示自己的位置，还会显示未开启的宝箱位置，此后的每个迷宫都会入手。在1F搜刮完毕后，便可以用小钥匙打开通往2F的大门。

进入区域8时四周的门会自动关闭，要踩下正中央的开关并击败雕像才行，随后区域中还会出现传送点，可以直接回到区域1，这也是今后的迷宫的标配。区域9的的必经之路上有飞箭机关，有盾的话可以正面挡下，不然就只能靠风骚的走位了。踩下下方的机关地砖会开启前往区域11的门，杀死所有的触手怪则会出现装有怪物内脏的宝箱。


▲区域4和区域6当中都有隐藏入口通往别的区域。

区域10布满了铁球机关，要安然无恙只能凭借矫健的身手了。第一个机关地砖需一直踩着待楼梯不再伸出时一口气冲上二层。二层的大铁球是二连发的，要看准时机再冲下楼梯。踩下区域西南角的机关地砖开启前往区域11的门。





区域11有好几个水晶球机关，站在图示位置射击这两个开关，便可以借助升降平台前往区域12了。区域12的正中间有4个水晶球开关，必须在移动的平台上一边躲开箭一边射出箭，4个全部击中后，房间的另一侧便会出现宝箱，可以入手小钥匙。之后回



到区域11，射中大门前的水晶球，就能让区域13门前的升降平台启动。进入区域13后，会有3只烦人的骷髅，它们面对攻击时会后跳，必须把它们逼到墙边或者直接用弓箭解决它们。解决后可以入手大钥匙，并从二层平台来到区域11的一个角落。击打其中的水晶球机关，在区域11中的另一个水晶球机关会露出来，回到区域13门前的升降平台射中后者，便可以借助大钥匙前往3F。

一进入3F便目睹了大放阙词的奥斯法拉被变成画的瞬间，而犹迦见到再次露脸的我，表示这次愿意当我的对手。别啊，我真不是这意思！

BOSS战 犹迦

面对着弱小的我，犹迦并没有用尽全力。他会释放魔法，不过用弓箭可以中断他的攻击。射他两箭他就会躲进墙壁里移动，保持在他的反方向，待他一出来就射他两箭。如此反复几次，就可以击败他了。



犹迦被击败后恼羞成怒，将我也变成了一副壁画后扬长而去。当时我的心充满了绝望，毕竟我还年轻没有见识过这个世界的美好，却因为逞英雄而化作了无人知晓的角落的一副壁画。或许是听到了我内心的呼唤，拉维奥送我的手镯突然发出了光芒，带领着我穿出了墙壁！真是不敢相信，而且当我靠近墙壁时还能凭借自己的意志变成壁画——我拥有了和犹迦相同的“壁画”能力，这就



是所谓的因祸得福吧。虽然绝处逢生，不过

犹迦临走时还念叨着塞尔达公主的名字，我得去阻止他加害公主才行！3F没有出口，只能变成壁画从墙缝中走到外面。东宫外壁布满机关，还有几个装了大量卢比的宝箱，对照着地图去开启宝箱，正好可以熟悉新入手的壁画能力。

走出东宫，刚好碰见担心爱徒而赶来的萨哈斯拉哈，然而为时已晚。话还没说几句突然一阵地动山摇，萨哈斯拉哈怀疑是海拉尔城发生异变，于是我先行赶了过去，没想到拄着杖的萨哈斯拉哈居然和我同时赶到。此时的海拉尔城已经被强力的结界所笼罩，根本无法进入。萨哈斯拉哈告诉我，根据古老的传说，当海拉尔陷入危机之中时，就会出现一名拿着大师之剑的勇者，但是要入手大师之剑，就必须集齐代表三种美德的三种垂饰，然而其中一个在城中的塞尔达公主身上。说完他就垂头丧气，直到我拿出了公主给我的护身符。经过萨哈斯拉哈鉴定，这果然是勇气的垂饰（Pendant of Courage），之后他在地图上给我标明剩余两个垂饰的所在地然后就把海拉尔的未来托付给我了。这么草率真的没问题么？

智慧的垂饰

流程

前往巫女之家，变成壁画从东侧的石壁过河→在佐拉族聚居地门口遭遇可疑男子→进入佐拉族聚居地对话→到卡卡里克村的露天商人处买下滑滑宝石→回到佐拉族聚居地得到佐拉的脚蹼→带上风之杖前往盖尔斯之家。

剩下的两个垂饰先取得哪个都没关系，不过我想先去湖边走走。按照地图上的标记，我向着海拉尔东南角的盖尔斯之家（House of Gales）出发。然而，它建在海利亚湖的中央而我又不会游泳，根本无法到达，只好在一旁的泳者的建议下去向精通水性的佐拉族求助。一番波折我来到了佐拉族聚居地（Zora's Domain），在入口的瀑布处，有个可疑的男子冲出来和我撞在一起，又急冲冲地跑了。我正打算表示强力谴责，瀑布内却传来了呼救声。进去一看，里面的佐拉族人围着他们臃肿的女王正乱作一团。原来，刚刚的可疑男子偷走了女王的滑滑宝石（Smooth Gem），于是女王的身形就收不住了！凭着一股正义感（绝对不是为了报酬），我接下了寻回宝石的任务。要出手这么贵重的宝石必然要去人多的地方，而海拉尔的城镇就只有一个——卡卡里克村。在村子的东北角，果不其然地发现了可疑男子的身影，不过他跑得很快，得变成壁画从其背后抓住他。对他动之以情晓之以理之后，他认错态度良好，表示愿意奉上自己一双天马



▲这真的不是瘦身广告（笑）。

海拉尔逸闻录

1.经过自家西南方的树林时，我遇见了铁匠大叔的妻子，她正在寻找格力。我鬼使神差地走进北方那片被树林围着的空地，在树桩上我发现了一个**荷包**。格力的母亲赶了过来，认出了这是格力保管着要亲手交给我的东西，但他人却不知道去哪儿了。她伤心地回了家，而我则默默地收下了荷包。

2.经过我家东面的石桥前往盖尔斯之家（如果先去赫拉之塔的话则是占卜师的帐篷外）时，我被女巫艾琳（Irene）叫住了。她说占卜师告诉她最近会有飞来横祸，化解的方法是要照顾绿色的东西。虽然我觉得她照顾花花草草会比较好，但是她硬是要照顾我我也没办法。说完她丢给我一个铃铛，以后我就可以借助艾琳的力量，前往任意一个我曾经上过发条的风信鸡处了。

靴以示歉意，至于滑滑宝石，就得我自己去找露天商人买回来了。幸好手头充裕，200卢比还是可接受的，赶紧把宝石带回去给女王！

将宝石扔进女王身下的池子里，前一秒钟还臃肿不堪的女王“嗖”地就变成窈窕美女了。女王大人您真的不叫亚尔丽塔或怪鲛么？或许听到我心中的呐喊，女王报上了名号——奥伦（Oren），并将佐拉的脚蹼作为报酬送给我。太棒了！我冲出瀑布如水得鱼般沿着河流游去，直到某处礁石迫使我上岸。咦？眼前不是拉维奥那熟悉的广告牌么？一股不祥的预感驱使我赶回家中。果然，整个家被拉维奥改造成了道具出租店。我正想发火，拉维奥又搬出了一大套理论，还说什么“你借我房子，我借你道具”。确实，凭我两手空空要闯荡也不现实，于是我用手头的钱把店里的所有东西都租了下来，只留下空荡荡的店面和目瞪口呆的拉维奥。“对了，借走你的沙之杖的家伙，怕是有阵子不会还你了。”我盘算着要不要落下这句话，一边走出了家门。

虽然凭借手里的道具，有很多以前去不了的地方现在都可以探索了，不过当务之急还是要集齐垂饰。来到盖尔斯之家门口，根据门前的图案使用风之杖，当地面的砖块化作碎末后，打开大门的开关便出现在我面前。

盖尔斯之家



要攻略这个迷宫，风之杖是必不可少的。击碎区域1的罐子，按下开关便可启动风扇，在风扇前使用风之杖，我就能借助风势在空中移动。区域2地形比较复杂，先击打东南角的水晶球开关，然后再回到入口处变成壁画前往区域3。区域3中需要和火焰骷髅头进行战斗，必须用风吹熄火焰才能用剑对它们造成伤害。全灭后获得小钥匙，这样就可以前往区域4了。在区域4中必须灵活运用壁画能力附在移动方块上才能顺利前进，中途的水母敌人只有在不放电时才能用剑攻击。一路来到二层平台启动风扇后，从出口前往区域2的二层平台，启动西南方的小风扇和区域正中的大风扇，并借助大风扇的力量飞上2F。

一进入区域7就对上了轧棍机关，其实只要它滚过来时用风之杖跳起就能躲过。将西南角的罐子击碎后会出现机关，踩下后东面墙上会出现小钥匙，需要经区域8回到区域7用壁画能力取得。途中还能前往区域9，拉下最右方的把手，会出现大宝箱，打开它就可以获得大钥匙了。回到区域7用小钥匙打开另一道通向区域9的门，往左走并拉出最左侧的把手，就能让二层的平台移动。用

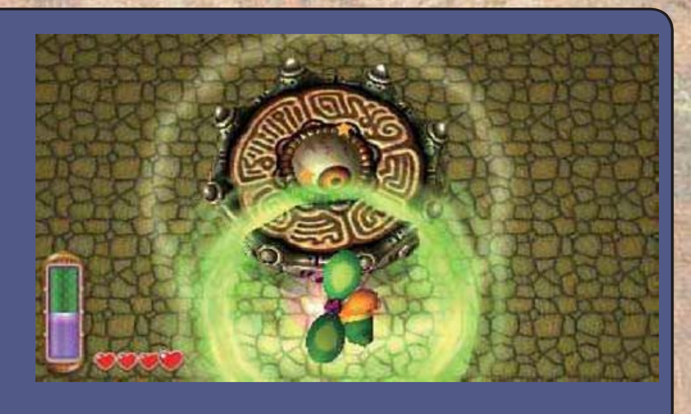


风之杖跳上去后，在门的旁边变成壁画往外壁走会发现一个开关，踩下后在火堆中会出现小钥匙。火堆可以用风之杖吹熄。用取得的钥匙进入区域10，会对上两只熔岩蜥蜴，同样要用风之杖冷却了才能用剑攻击。击败后门会打开，还会出现传送点。区域11里面布满开关，第一个平台选择左方开关、第二个平台上方开关、第三个平台依然是上方的开关，按照这个顺序启动才能顺利到达出口。从区域11出去往东面一直走，就会见到开关，能将区域7中一直运转的风扇停止，现在就可以通过另一道门进入区域8了。踩下机关启动移动平台后，同样是用风之杖跳上去。击打水晶球开关能够启动房中的大风扇，借助大风扇的力量便可以前往3F。

区域12的南北两侧都有强风封路，不过变成壁画可以穿过南面的风前往区域13。用提灯点亮区域13中的两个灯台，便能开启通往区域14的门。区域14中需要和一批火焰骷髅头强制战斗，变成壁画通过移动平台跑到中央的能量罐旁，看准它们移动到深渊上方时用风之杖吹熄火焰让它们直接掉下去可以省去很多工夫，能量槽不够时还能及时补给。战斗胜利后入口附近会出现宝箱，只能绕一大圈回来开启，途中还能在区域12北面的宝箱中得到小钥匙。打开区域13中上锁的门进入区域15，里面有两个同时移动的铁丝网平台，先站在南面的平台上。当两个平台同时往南移动时用风之杖起跳，就能落在北面的移动平台上，之后就可以进入最后的房间了。

BOSS战 盖尔斯

因为是盖尔斯之家，所以我相信这房里应该就是屋子的主人盖尔斯了，没想到出现的却是一个怪物，并且完全没有沟通的意向直接就冲过来了。这个盖尔斯的冲撞没有杀伤力，只是会把我推下无底深渊。它睁开眼睛时可以用风之杖将它卷过来，直接攻击它的眼珠。当眼珠承受一定伤害后，盖尔斯就会加厚它的身躯并闭上眼睛，此时就需要我用手中的利剑来将它的身躯一层层打飞了。第二次加厚之后它的移动速度还会上



升，不过对我构不成威胁。第三次的眼球攻击后，盖尔斯败下阵来，然后智慧的垂饰（Pendant of Wisdom）出现在我面前。这样就是第二个了！

力量的垂饰

流程

前往矿工之家获得大力手套→带上锤子进入死亡山脉→前往赫拉之塔。

海拉尔逸闻录

1.海利亚湖东北面的一处高台上，站着竞速兄弟（Racing Bro）其中一人，和他对话后就能用20卢比参加竞速赛，目标是在75秒内跑到矿工之家背面与竞速兄弟另外一人对话，而且不能借助艾琳进行瞬移。第一次完成的报酬为100卢比，若之后能打破自己的纪录，会追加一个**心之碎片**作为奖励，但同时规则也会发生变化：限制时间会缩短为我的新纪录，而报酬会提高到300卢比！以后每次都要更新纪录才能获得报酬，而且限制时间也会随着纪录更新渐渐缩短。

2.海利亚湖东面的河流末端中我捡到了一个漂流瓶，瓶里有一封信，希望捡到瓶子

的人带上优质的牛奶给写信人。优质的牛奶可以在卡卡里克村的牛奶吧入手，而牛奶吧主也告诉我写信人是他的老主顾，听说是前往赫拉之塔了。来到赫拉之塔并继续往东走，用钩索越过断裂的吊桥，可以进入罗索的矿山。在矿山内一路向下来到一个有两只火焰狮的平台，变成壁画并登上南面的移动平台，在有分歧点的地方往西走。走出洞穴后就可以发现遇难的写信人在隔壁的平台上。他喝完牛奶并将**瓶子**送给我作为报酬，然后他自己独自尝试下山。回到牛奶吧，会看到遇难者已经无事归来，而吧主会将我升级为VIP客户，今后的每瓶牛奶都仅售10卢比。

3.就在遇到艾琳的石桥下，会见到一个喜欢小鸟的人，为了打发妨碍观鸟的我他递给我一个**空瓶**并要求我离开。好吧，看在空瓶的份上。

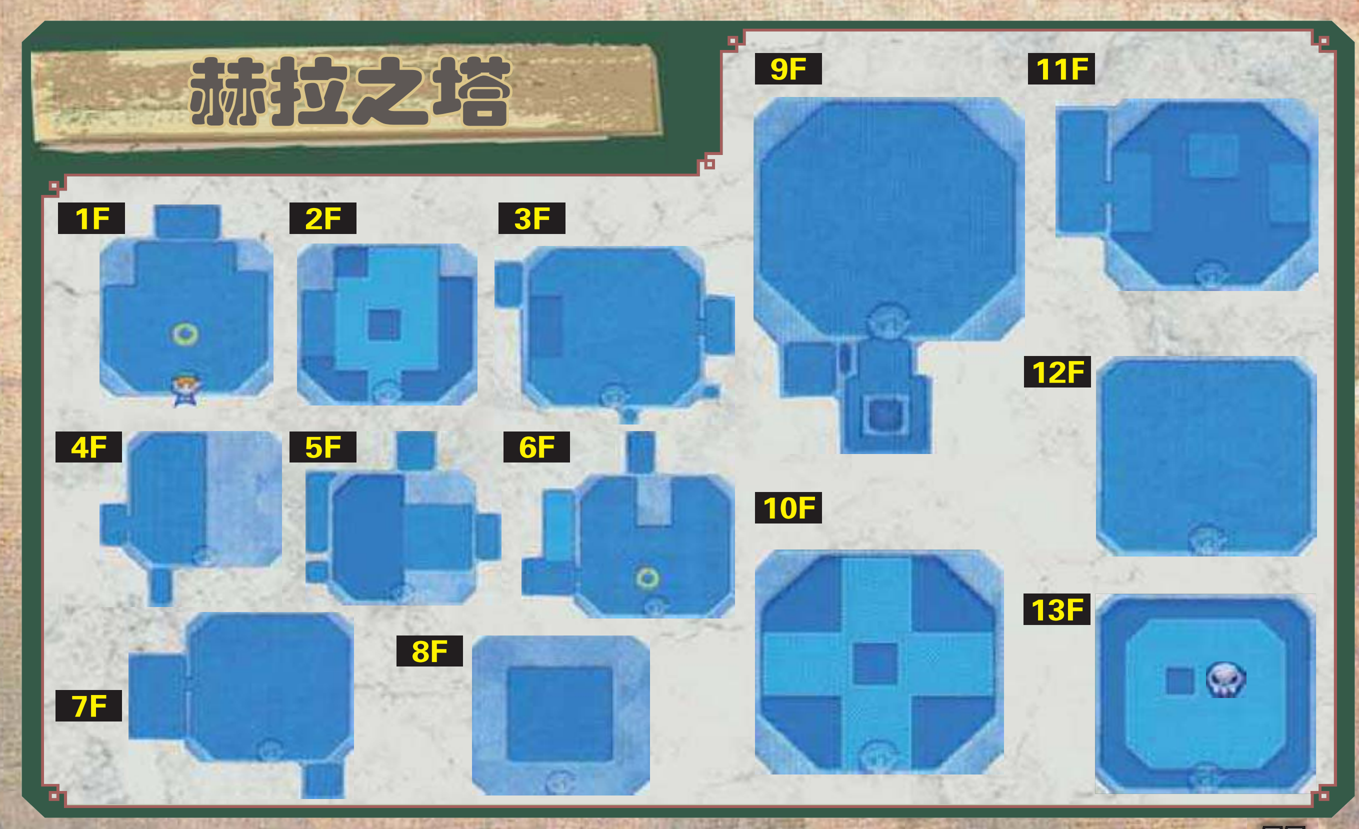
4.我家南面有一片石像阵，北面的入口处附近有两块小石头好像门饰般靠着石壁，好奇心驱使我在中间放下一个炸弹，果然炸出了一道门。里面躲着一个用尽全副身家买苹果而被老婆骂的男人，还计划着要到迷宫中去舒缓压力。不过为安全着想，他让我带一个离开果实给他，之后他提供了100卢比作为谢礼。大叔，自求多福吧。



▲爽朗热情的大叔，然而真实身份居然是……

下一个目的地是赫拉之塔（Tower of Hera)位于死亡山脉（Death Mountain），可是没想到死亡山脉前的几块小石头就堵住了我的去路。俗话说得好“七步之内必有解药”，一旁矿工之家（Miner's House）中的罗索（Rosso）大叔给了我大力手套，这样就可以搬起小石头了！或许因为海利尔的异变，死亡山脉的火山口不断喷出岩石，必须留意落点的黑影才能躲开。像核桃仁一样的岩石可以用锤子敲碎，镶有宝石的还会掉出卢比，而闪着光芒的小岩石可以用剑敲出卢比。之前曾听说过某遥远国度的村落存在着可以敲出钱的石头，今日得见果然名不虚传。山脉中的独角蛇受到攻击后就会石化，必须用锤子给予最后一击。在重重障碍之下穿过曲折的山路，最终我来到了赫拉之塔门口。用锤子敲下门口的木桩后，我大步走进塔内。

赫拉之塔



迎面而来便是新的笑脸开关，用锤子敲下笑脸开关后过一段时间便会复原，可以借助它跳上平台。一旁的乌龟也需要用锤子将其翻面后才能对其造成伤害。用上述方法跳上区域1北面的平台，变成壁画从窗户出去可以开启一个宝箱。逆时针方向移动可以来到一个巨大的笑脸机关前，利用它可以到达2F。

2F新增的敌人和机关都有很好的弹性，攻击它们会被弹得很远，很容易掉回1F。不过可以引诱敌人撞上机关，让它们自己掉下去。先从中间跳下1F入手指南针，再回到2F借助西侧的巨大笑脸机关前往3F。

来到3F，一开始要变成壁画去击打蓝色开关，然后再踩在蓝色障碍物上击打红色开关，这样就可以到中间的平台上取得小钥匙前往外壁。踏上移动平台，中途借助壁画能力躲过障碍物后便可以看到4F的入口。变成壁画从入口的平台移动到一旁会高低移动的红色平台后，便可以进入4F了。击打蓝色机关降下障碍物后，通过巨大笑脸机关前往5F。5F同样要踩在障碍物上击打机关，这样才能变成壁画从窗户前往外壁。和3F时一样，要站在移动平台上活用壁画能力才可以到达6F。



▲踩不上去的平台，就变成壁画附着上去！

6F需要迎战5只骷髅，看准时机用锤子攻击可以一发解决。全部击倒后出现传送点和高低移动的平台。登上平台前往7F，在有裂缝的地方用锤子可以把地板敲碎，通过这个方式回到6F回收宝箱和小钥匙。回到7F打开有锁的门前往外壁。移动平台上的巨大笑脸机关必须算准时间锤下才能前往上层。此外，站在第二个移动平台上还能跳回7F回收一个宝箱。进入塔内，发现已到达9F，然后地砖会飞过来进行攻击，用盾全部防御住即可。之后地砖剥离的部分会变成移动平台，可瞅准空隙跳下8F，里面有一个宝箱和几只小妖精。通过传送阵回到9F，再登上移动平台到达10F。先借助机关让敌人都掉往下层，然后安心地启动4个水晶球机关，就可以让有着巨大笑脸机关的移动平台降下来。到达11F后，先跳上右侧获得大钥匙，再跳到左侧用大钥匙打开大门，从外壁跳到12F。12F中间有众多机关，不过不用理会，直接跳到13F即可。



BOSS战　赫拉

果不其然，在13F等着我的还是一只怪物，姑且就叫它赫拉吧。这只类似毛毛虫的怪物在13F横冲直撞，而弱点就是尾部的红色部分。与盖尔斯不同，被赫拉撞到是会受到伤害的，而掉下12F的话，反而是补充红心的好机会，只要小心避开机关便可。赫拉受到伤害后速度越来越快，我只好用盾挡下大部分攻势并伺机反击。一轮拉锯战后，终于将赫拉击败，而力量的垂饰（Pendant of Power）也到手了！



大师之剑

流程

进入迷失之森→跟随幽灵选择正确方向前进→重复三次后到达大师之剑处→入手大师之剑后前往海拉尔城破除结界→从2F进入海拉尔城内部→在最顶层与犹迦战斗→追逐犹迦到达楼拉尔。

海拉尔逸闻录

1.从矿工之家西侧的入口进入迷失之森的话，很快就会被深渊挡住了去路，不过可以利用钩索前往对岸。那里的入口通向谣言者（Rumor Guy）的小屋。他会对我讲述发生在不同的人身上的传闻。虽然对我的旅途没有益处，不过倒是挺大地满足了我的好奇心。

2.抽空回了一趟家，拉维奥告诉我现在他也有出售业务了，而且第一件购买的道具还有5折！这估计是因为整个店被我搬空了才想出来的主意吧。虽然购买的东西和租借的东西在使用上没有区别，不过只有自己的东西才可以在巨大章鱼那儿进行强化，所以还是得努力储钱啊。



▶如果走错方向会回到起点，而且幽灵的数目会减少。

一走出赫拉之塔，萨哈斯拉哈便用千里传音告诉我，现在我可以去迷失之森（Lost Woods）拔出大师之剑了。老头你既然会这一招不会早点阻止奥斯法拉去送死么？我暗暗这么想着一边赶往迷失之森。迷失之森在卡卡里克村的北侧，进去之后会遇见10个幽灵，而我必须跟着和我说话的那一只才能继续前进。10只幽灵像帽子戏法一样不断交换位置然后散开，我死死盯着并追上了它们。第二次幽灵则要求我不要跟上其中两只，我看准那两只各自前进的方向，然后向着第三个方向前进。第三次则必须要不跟上其中三只，又是一轮帽子戏法后三只幽灵分别往我面前的三个方向离开。我当时就傻眼了，直到我想起一句话“退一步海阔天空”。我转身往我进来的方向走，果然来到了大师之剑的面前。凭借着三个垂饰所赋予的力量，我成功地拔出了大师之剑！而此时萨哈斯拉哈的声音再次传来，我们需要尽快赶往海拉尔城，去破除它的结界。



大师之剑真神器也，仅一击便将笼罩着整个海拉尔城的结界给破坏了。我一马当先冲进城内，发现敌人已布满城内，而塞尔达公主、英帕和城内的士兵则不见踪影。直觉指引我来到了2F，之前不得入内的房间现在果然无人看守。我冲入其中，过五关斩六将，来到了4F，发现塞尔达公主和犹迦都在这里。犹迦宣称他已经集齐七贤者的后裔，而现在要以塞尔达公主的画来为他的海拉尔之旅画上句号。我还来不及出手制止，塞尔达公主便和瑟瑞斯、奥斯法拉一样被封入了画框当中。犹迦虽然对我的出现感到惊讶，不过很快他又召唤出一批敌人要让我在此永眠，而他则逃往了上层。而手握大师之剑的我今非昔比，区区小兵又怎会是我对手，直接杀到8F和犹迦做一个了断！

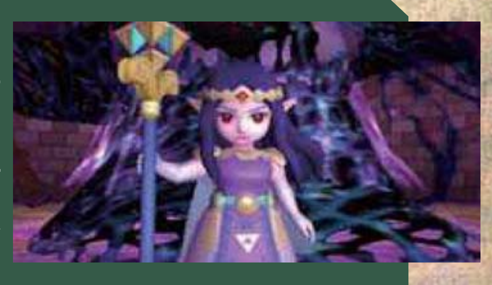
BOSS战 犹迦

犹迦此战的攻势迅猛许多，他会分身成三幅壁画在墙壁内移动，然后再冲出来，之后有三种攻击模式：发动直线形雷击、缩回墙中发出移动式火柱或者召唤小兵。直线形雷击站在柱子上下两侧就可以躲过；移动式火柱则需要走位，必要时可以变成壁画躲进柱子里；小兵则直接击倒即可，拉远距

离用剑气击倒会比较安全。他冲出来时是攻击他的惟一机会，不过只有三分之一的几率击中本体。击中本体后就记住其位置，之后跟随其壁画移动即可。受到一定伤害后犹迦的攻击会进一步升级，召唤的小兵的数目会增多，并且会使用环绕式的雷击，此时只能躲在两根柱子中间躲过。只要记住其攻击方式，再盯紧他的本体，要击败他也不过是时间问题。



击败犹迦后，他不死心地带着画跑了，我紧随其后，来到了一个空无一人的房间。不过房间的布帘后散发着不祥的气息，我一剑砍断布帘，露出了墙上的奇特裂缝。毫无疑问，犹迦是从这里离开的。我变成壁画穿过裂缝，可是周围的空间渐渐开始扭曲，踏过一段五颜六色的路，我终于从另一头穿了出来。眼前的房间和我刚刚离开的房间十分相似，但是布局是相反的，而窗外不知何时已开始雷霆大作。我走出房外，刚刚走过的长廊透着诡异的气息，连两边的风景都不一样了。我继续前行进入城堡，映入我眼帘的是正在进行奇特仪式的犹迦。他利用七贤者和塞尔达公主的八副画像，成功地将魔王加农召唤了出来，并与他融为一体！魔物的强大力量将七贤者的画都震飞了出去，而我也撞上了身后的墙壁。正当加农–犹迦要对我痛下杀手之时，一名神秘的女子出现，限制住了加农–犹迦的行动，然后她缓缓转过身来：



“海拉尔的英雄，我是希尔达（Hilda），欢迎来到我的王国楼拉尔（Lowrule）。”楼拉尔是什么，从来没听过啊。“我的力量并不能限制它太久，所以我至少要确保你的安全。你必须得完成我所不能做到的事，”希尔达继续说道，“去集齐七贤者的画像，集合你和你的朋友们的力量将是战胜犹迦的关键，否则海拉尔和楼拉尔，都将成为它的饵食。”我渐渐失去意识的大脑拼命地咀嚼着这些字眼的意义，直到我不省人事。

拯救奥斯法拉

流程

离开工房前往盗贼巢穴→到达北侧调查左侧的怪物雕像底座上的门，并依次回答“a narrow path”、“really despair”和“to thievin'!”→进入秘密据点。

海拉尔逸闻录

1.在海拉尔我的房子已经人去楼空，不过里面放着一个宝箱。在房子后面用炸弹炸开裂缝，就可以进入我家获得**空瓶**一个。这是谁留下的呢？

2.盗贼小镇的风信鸡右边有一条裂缝，通往在卡卡里克村中一直大门紧锁的那座房子。里面住着一个，呃，很热情的胖妞，每次见面她都会给我一个飞吻……第一次的飞吻还会变成**心之碎片**，之后的飞吻则会直接帮我回复一个红心。虽然我很感谢她，不过这种心灵的疲惫感是怎么回事？

3.用炸弹花炸碎炸弹花商店西南角的巨岩，会出现一个洞窟。里面是一个许愿池，每次丢卢比进去都会出现妖精，真是有钱能使妖精现。当我在这个许愿池里贡献了3000卢比后，大妖精出现了，并为了报答我而给了我一个**空瓶**。咦，妖精的报答就只是空瓶而已吗？

熟悉的打铁声让我醒来，睁开眼睛，眼前赫然是铁匠大叔的工房。可是只有铁匠大叔的妻子在，而且不知为何说话十分粗鲁，完全没有平日的温柔。我上前询问他格力的事情，可是她不仅没有孩子，也发誓绝不会将孩子命名为格力这么难听的名字。莫名其妙地走出工房，希尔达公主的声音传入了我的耳中（为什么人人都会千里传音？）。她告诉我，虽然楼拉尔这边会有一些我熟悉的身影，但毕竟是两个世界，所以他们实际上是不同的人。她还告诉我，楼拉尔王国四分五裂，彼此之间是不相连的，所以我需要回到海拉尔再借助裂缝到达楼拉尔别的区域，去收集七贤者的画像。

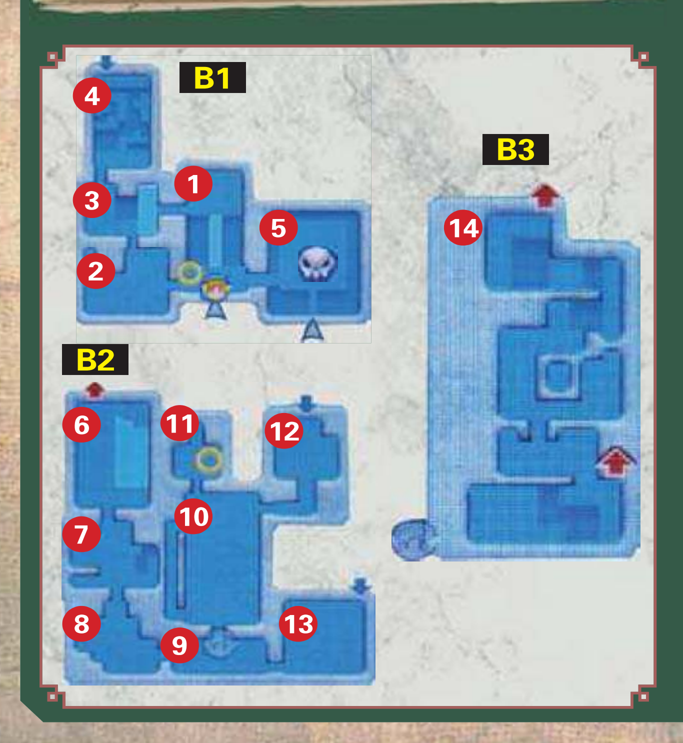
我按着在海拉尔的记忆前行，果然工房的东南面有一栋和我的家很类似的房子，只是屋里屋外都一片荒废。房子下面还有个裂缝，变成壁画穿过这里就能回到海拉尔。而萨哈斯拉哈已经在我家门前等着我了。他说我离开之后海拉尔又一阵地动山摇，然后出现了许多我刚刚穿过的裂缝。这样看来，两个世界的命运确实已经被紧紧绑在一起。摊开地图，上面有希尔达公主所标记的七个地点，正是七贤者画像的所在地。只能参照两个世界的地图，定下楼拉尔的目的地，然后在海拉尔找到对应的裂缝才行。

第一站我定在盗贼巢穴（Thieves's Town），它就在楼拉尔对应卡卡里克村的位置上。与宁和平静的卡卡里克村不同，这里是个怪物横行的盗贼据点。有趣的是，歌唱似乎是这里的固有文化，每个人都不能好好说话非得要唱出来。来到小镇北面的悬崖边上，因为楼拉尔盛行的怪物崇拜，这里耸立着两个怪物雕像，左边的门便是通往秘密据点（Thieves's Hideout）的入口。我试探着敲了一下，然后就有一把低沉的声音要求我对暗号，他会唱出一句歌词然后要我对上下半句。幸好我在村里绕了一圈，对歌词有点印象，顺利作答后门就打开了。里面站着一个持枪的保安，他以为我是新人过来换岗的，不疑有他便一溜烟跑了。虽然事情有点过于顺利，不过就趁这个机会将藏在这里面的贤者救出来吧！



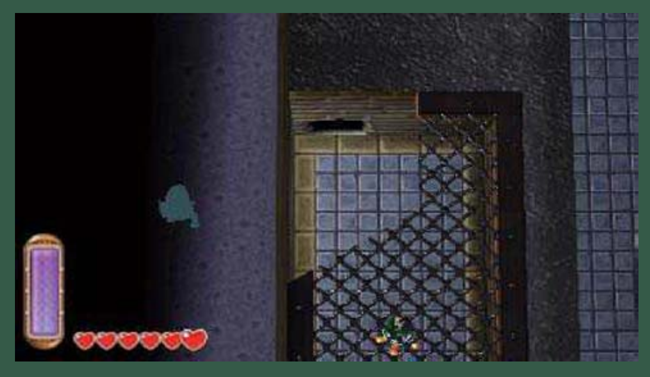
▲这里就是秘密据点的入口。

秘密据点



从区域1往下看，会看到一个被关在牢房里的人，那就是这里的盗贼们提到的女神偷（Thief Girl）吧？我决定下去看看。先进入区域2，这里有三个机关地砖，需同时踩下才能开门。击打中间的水晶球开关然后变成壁画跑出来，把西南角的两具雕像拉到西面和中间压住机关，然后我再进入东北角踩下最后一个机关，就能开启通往区域3的门。前往区域4可以往下跳到区域6，然后再直接往下走到区域7。爬上区域7中间的传送带，看准时机变成壁画就可以到达东南角的水晶球机关处，击打它可以改变西南角的传送带的方向。攻击区域中的炸弹怪，它会变成一颗定时爆炸的炸弹，将它扔到传送带上通过爆炸开启西南角的水晶球机关，便可以开门。一路来到区域10，变成壁画可以获得指南针，还能走进牢房和女神偷对话。她因为知道了盗贼头目将一幅画收藏在什么地方而被

关起来，听起来那幅画像是我在找的七贤者画像，如果我能够让她自由，她便可以带我去找到那幅画。好吧，交易成立！



▲这里其实是可以通行的。

踩下牢房中的开关会开启西侧的门，里面有刚刚利用过的炸弹状敌人，这次可以用它来炸开有裂缝的墙。从墙的缺口处出去往南面走，然后通过站在障碍物上击打机关的方式登上二层平台。之后一直往北面走，从缺口跳下，便可以进入区域11了。区域11中一片漆黑，同时要迎战5具难缠的独眼盔甲，如果有强化过的风之杖的话会比较好对付，不然就只能采取游击战加嗑药了。战胜敌人后会出现传送点，同时可以从宝箱中获得小钥匙，这下就可以把女神偷放出来了。剩下的任务就是一路将女神偷带到外面去，对着她选择“Lead”可以两人一起行动，在这种状态下还可以选择“Separate”来让她停止移动，可以启动一些需两人同时按下的机关。两人走出牢门后来时的门被锁，只好启动北面的开关开门前往区域12。区域12中又是一场硬仗，我还期待女神偷助我一臂之力没想到她只会缩在我身后。战斗胜利后，面对我质疑的眼神，她辩解道她没有装备啦又冷又饿啦什么的。赤手空拳的她若是碰到了敌人还会被直接带回区域10，这一路只好就由我来当护花使者了。

从区域12的门可以来到B3的区域14，这里很多地方都需要我利用壁画能力为女神偷铺路。一开始有个开关，我踩下后会放出铁丝网。之后需要钻过栏杆，再游泳绕到区域西侧上岸，并钻入墙内将桥给顶出来，这样才可以和女神偷一起到达按钮机关处。同时踩下按钮机关，水域的栏杆会收起，我得以继续前行。继续往下游，上岸后拉出一个把手机关，便可以让B3的水全部退去。带上女神偷并将她留在红色的障碍物处，我则从把手隔壁的蓝色障碍物处用壁画能力来到楼梯附近。顶出桥之后，可以来到和女神偷有一墙之隔的地方，踩在障碍物上击打机关便可以和女神偷成功会师了，此时会出现一批敌人，击败它们后就可以前往B2。此外，踩下西南角的按钮机关，会打开通往大宝箱的通道，里面可以获得**大师矿石**。



▲踩下机关后装着大师矿石的宝箱才会出现。

来到B2的区域13，留下女神偷踩着地面的开关，我一路跑上二层踩下另一个开关，便可以开门回到区域9。带上女神偷往B1进发，一路上会出现很多敌人拦截，活用区域内的机关可以快速击退它们。回到区域1，通往自由的大门却锁上了，眼下只有前往区域5这条路可选了。和女神偷一起到区域1北面启动机关，潜入移动的镜子到平台上获得大钥匙。好，打开区域5的大门！

BOSS战 盗贼头目

我刚走进区域5，来时的路就被撤了，留下女神偷在门的那边不知所措。盗贼头目则手持盾剑出现在我面前，看来一场恶战在所难免。盗贼头目的身体平时是透明的，此时攻击对他不奏效，不过持续攻击的话，他会举起盾牌防御。此时我便可以



变成壁画潜入他的盾牌，当他找不到我而

东张西望时，我就可以从背后对他发起猛攻。他的攻击方式包含吐息和挥剑，两者都是保持一定距离就可以避开，而且吐息时用远程攻击可以对他造成伤害。受到一定伤害后他会舍弃盾牌，而他的身体也会不再透明化；相对的，他新增了持续时间很长的旋转挥剑和攻击距离远的砍击。继续累积伤害到一定阶段，头目的头会跟身体分离，身体会使用剑攻击，而头则会一边旋转吐息一边四处乱飞，得避开吐息然后伺机攻击身体。最终，头目的身体承受不住大师之剑的威力，在爆炸中消亡。

恶战过后，女神偷走了进来，带我前往画的所在地之后便离开了。眼前的是奥斯法拉的画像，我伸出手碰了一下画，便被传送到了一个奇特的地方，一直受困的奥斯法拉也出现在我面前。看着我手中的剑，自大的他终于认清了自己只是一名贤者而不是英雄，他决定将作为贤者来支持我的旅程。然后，他掏出了在拉维奥店里租来的沙之杖，因为他无法自由行动，所以只能由我替他归还。我收下了沙之杖并走出藏着画的小屋，没想到拉维奥的鸟立马就出现并将沙之杖叼走了，粉碎了我免费租借的野心。

拯救奥伦

流程 前往炸弹花商店→带上炸弹花将沼泽宫殿外的巨石炸碎→带上钩索进入沼泽宫殿。

第二站我选择了沼泽宫殿（Swamp Palace），纯粹只是因为比较近而且不用在裂缝间穿来穿去。沼泽宫殿位于楼拉尔南部的石像阵当中，过来时还得带上一个炸弹花将宫殿外的巨石炸碎。一路上得小心敌人的神风式突袭，炸弹花可是随便受到点冲击就会爆炸的。如果拥有泰坦手套的话，可以从章鱼投手下方通过，缩短一半的路程，不然就只能绕行空屋下面的路了。炸碎巨岩后宫殿内的水位降低，这样才能进入内部。

沼泽宫殿



如同区域1的图标所示，这个迷宫中最常用的道具便是钩索。用钩索拉动区域1的把手，这样才能继续前进。在整个1F暂时都无事可做，可以从区域3或区域4直接前往B1。在区域9可以通过钩索拿到小钥匙，踩在木筏上勾住场景内的木桩移动还可以开启两个宝箱。西南角能进入区域12，这里面



的宝箱必须用钩索将田螺状敌人的肉和壳分离后，再用壳去砸水晶球开关才会出现。区域11中需要利用木桩在湍急的水流中横向移动，击打水晶球开关可以停止水流，并且可

以爬上二层获得小钥匙。打开区域10的门前往区域17，先到西侧击打水晶球开关，改变东侧的水流的方向。之后用钩索启动最东面的水晶球开关，然后便可以登上二层乘坐水流来到最西面，击打位于这里的水晶球开关。给中间的区域灌满水之后，便可以前往1F的区域5了。

区域5里等待着我的是巨大的放电水母，击倒它之后它还会分裂出十多只小水母，用道具什么的清一清就干净了。胜利后区域5会出现传送点，而通往区域3和区域4的门会打开。进入哪边其实都一样，利用炸弹怪将有裂纹的地板炸碎后跳到下一层，再打开锁来到区域13。区域13是水闸所在地，顺时针旋转可以增高水位，而逆时针旋转则是降低水位，当前的水位高低可以参考水闸正中间的图案。先降低水位进入区域18，里面有蓝色外衣，可以降低我所受到的伤害。之后来到区域15，中间会有一个旋转着发射激光的盔甲，顺着其旋转方向拉出左边的把手（或者用冰之杖冻住它再动手），便可以



打开门来到区域6。



▲撞上墙的瞬间按A键才可以变成壁画，多试几次就能掌握时机。

区域6的按钮机关踩下后可以打开通往区域2的门，之后来到入口附近的钩索图标上，用钩索射击上方的靶子，在撞到墙上时变成壁画，就可以移动到房间下方去启动水闸了。将水闸升至最高，可以获得旁边的小钥匙，之后再降低水位，前往区域2。现在可以到达区域2中间放着大宝箱的平台了，获得大钥匙后还可以前往区域3拿取宝箱中的小钥匙，然后前往B1打开区域16的大门。区域16中必须先解决4只田螺，西南的水门才会开启并将木桩冲到我的钩索可以抓住的地方。前往区域7，使用左侧的靶子变成壁画来到中间的水闸旁降低水位，踩下按钮开关开启通往区域2的门，之后将水位调到最高。回到区域2，击碎区域8的门边的几个骷髅头，露出按钮机关，踩下后会升起一个平台。这样子就可以打开大门进入区域8了！

BOSS战 单眼水母

刚进入区域8，一只有着扑闪扑闪大眼睛的水母便从天而降，看来又是免不了一场恶斗。和它的战斗分为两个阶段，第一阶段它会召唤出许多眼珠子裹在身上，而且还会喷出眼珠进行攻击。我所要做的就是用钩索把附着在它身上的眼珠拉出来并击破，被喷出的眼珠撞到墙上掉下来时也可以趁机补上两刀。把所有的眼珠子都破坏后，和它的战斗便进入第二阶段，它会依次进行三次下压攻击和三次激光攻击并一直循环。下压攻击看准落点避开就好，



还可以趁机砍水母几剑；激光攻击本身没有杀伤力，但是激光喷中的水域会发生爆炸，保持移动即可避开。只有固定套路的招式根本不够看，最后一记华丽的剑气结束了我们之间的战斗。

战斗结束后，区域8中会出现一道楼梯，顺着它爬上2F，这里静静地安置着佐拉族的女王——奥伦的画像。触碰了画像后我再次进入了奇特的空间，恢复原样的奥伦对我再一次的相助表示谢意，不过这一次，她没有什么给我作为报答的了。不过对于我而言，能让身边的人安然无恙，就是最棒的礼物吧。

拯救艾琳

流程 返回海拉尔入手沙之杖→前往位于石像阵西面的裂缝→在楼拉尔和海拉尔之间穿梭→进入位于海拉尔的沙漠宫殿。

在盗贼巢穴和沼泽宫殿中间夹着一块分隔开的区域，看来得回海拉尔想想办法了。经过家门口，顺便把奥斯法拉还回来的沙之杖也拿到手，这样拉维奥店里的所有道具就都在我手上了！出了家门往南面走，对照着地图我来到了石像阵的西侧，这里果然有一条裂缝，赶紧穿过去看看。一进入楼拉尔，

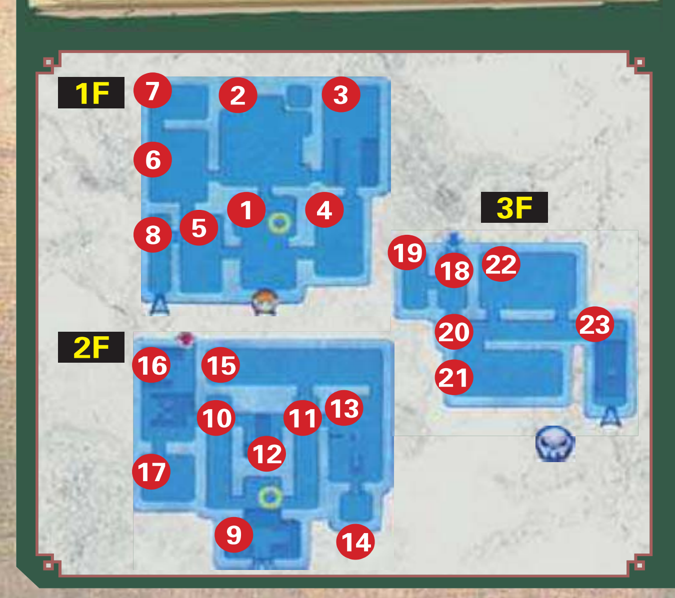


▲只有借助这条裂缝才能启程前往沙漠宫殿。

希尔达公主的声音再次传来，她告诉我她看见了这个地区的贤者画像沉睡在一片沙子当中，但是楼拉尔是没有沙漠的！听上去我的沙之杖好像会派上用场，虽然有点不明所以，不过还是先走着吧。

往西南角走我来到了痛苦泥潭（Misery Mire），然后很快我又发现无路可走，只能从石柱上的裂缝回到海拉尔，迎面而来的便是干燥的风。海拉尔的同样位置上居然是一片沙漠，想起希尔达公主的话我更加糊涂了。往沙漠的东南角走，登上平台，会看到前方有些石柱耸立着。这时沙之杖就派上用场了，只要有沙子的地方，就可以用它来形成道路。经过两根石柱我来到对面的平台上，而旁边的石壁上又有一条裂缝，这是又要穿回去的节奏？我回到痛苦泥潭，沿着吊桥走到西南方，然后再次穿过裂缝来到大沙漠，用沙之杖往西北方走，最终我来到了一个有着风信鸡的平台。前方看似是一个名叫“沙漠宫殿（Desert Palace）”的迷宫，还是那句话：来都来了，就进去看看吧。

沙漠宫殿



在这个迷宫当中，新入手的沙之杖可就派上用场了。沙子所构筑的平台和普通平台一样，既可以踩在上面行走，也可以变成壁画潜入其侧面，通过这两个技巧我来到了区域2。区域2东面有一道楼梯通往二层，而狭窄的通道上有着会发射激光的盔甲，潜入墙壁避开它们的攻击，来到了区域3。区域3中有4个水晶球开关，击打后很快就会熄灭，用回旋斩可以把4个开关同时启动，这样中间的铁闸才会解除。通往区域4的路上又是恼人的激光盔甲，利用沙子制造屏障挡住激光，然后尽快通过。区域4的二层有3块机关地砖，需要用3个雕像同时拍住，把一层的雕像拉到沙地上，这样就可以借助沙之杖让其升到二层了。打开门回到区域1，用沙之

杖构筑平台直接前往对面的区域5。区域5当中需要消灭一只潜伏在沙里的蚁狮，一开始必须用沙之杖把它顶出来才能进行攻击。消灭它后会出现宝箱，可是通往宝箱的路上有大石头挡路，我暂时还无能为力，只好前往区域6，将碍事的敌人清理干净后构筑平台前往区域7。区域7可以得到指南针，而东北角的把手会让大量的沙涌入区域6，这样一来就可以拿到宝箱中的小钥匙了。打开区域6通往区域2的门，拉下上方的把手，同样会有大量沙子涌入区域2，前往北面的平台踩下按钮机关，再变成壁画到达大宝箱处，就可以获得**泰坦手套**了！回到区域5，搬开大石头获得宝箱中的小钥匙，再进入区域8回到外界。



从外面进入沙漠宫殿的2F，一进门就受到了地砖的热烈欢迎，只好架起盾牌全部防下了。地砖用完后会出现蚁狮，将两只蚁狮击败后会放下前往房间北面的桥，而且还会出现传送点。穿过区域11来到区域13，从房间南面来到二层，让放着雕像的沙地隆起并拖开雕像，这样机关射出的箭就会直接命



▲这个地方要注意站在侧面使用沙之杖。

中开关，红色和蓝色的障碍物就会有节奏地升降了。来到房间北面，利用障碍物到达二层并前往区域15。区域15的西侧会不断有铁球滚出，用隆起的沙地填补二层平台的空隙的话，就能利用铁球撞碎那些黄色的障碍物。随着挡住进沙口的障碍物的粉碎，大量沙子涌入了区域13，这样一来就可以用沙之杖的能力取得小钥匙和大钥匙了。前往区域10，在入口处用沙之杖建起直通中间平台的道路，然后用小钥匙打开区域16的门。区域16中有两具放在沙地上的激光盔甲，让沙地隆起的话可以借助它们的激光开启区域17的门，还能控制红蓝障碍物的升降构筑前往3F的道路。击倒区域17中的两批敌人获得小钥匙后，向3F进发！



▲注意要在刚刚发出激光时就使用沙之杖，否则无法命中全部开关。

来到3F，直接前往区域21，利用沙子获取宝箱中的小钥匙。途中有3个雕像怪挡路，先站在西侧平台击倒第1个雕像怪，重新使用沙之杖后尽快击倒后面2个，否则还没到达宝箱处沙子就会散掉（如果沙之杖强化过了则无此忧虑）。回到区域20并打开区域22的大门，这里面的黄色障碍物需要用炸弹炸掉，无论是自带的炸弹或者是这里的炸弹怪都可以利用。高处的黄色障碍物需要放下炸弹后用沙之杖将炸弹抬升到高处，障碍物悉数破坏后机关射出的箭会命中开关，乘上入口处的红蓝障碍物到达二层。走出区域22并拉下门边的把手，沙子会涌入区域20，这样就可以直接到达区域23门前了！

BOSS战 食人花

区域23中遍布流沙，只有用沙之杖构筑道路才能前行，一路南行走出外界后，可以看到石壁上有一条很大的裂缝。穿过裂缝来到楼拉尔，会面对一整片的流沙，而食人花也在其中慢慢地冒出来（其实它也没吃我，不过我年轻的头脑只能想出这种程度的名字）。食人花会潜入沙子，然后出现在其

中一根石柱上，并喷出小食人花对我进行攻击。而我则需要用沙之杖尽快造出通往食人花身边的道路去对付它，而且还得在沙子散掉前转移到石柱上，不然就会掉落到流沙之中。当然用弓箭等进行远程攻击也是个不错的选择，不过能量的消耗是个问题。食人花受到一定伤害后，会增加一招喷出气流的招式，若是被喷中了就会直接被吹落流沙。看到食人花准备时就得用沙之杖迂回到它身后安全的地方继续进行攻击。一阵手忙脚乱的追逐战过后，我成功地将食人花埋葬在黄沙底下。



这里放置的是艾琳的画像，而我成功对她的解救，貌似印证了占卜师说过的话："绿色将会给你带来好运。"虽然我现在穿着的是蓝色的外衣……

拯救瑟瑞斯

流程 从萨哈斯拉哈房子背面的裂缝来到骷髅之森外→进入最近的入口，用泰坦手套举起巨石并前进→进入骷髅之森的迷宫。

海拉尔逸闻录

1.从矿工之家的裂缝里来到楼拉尔，这里果然也有一个通往骷髅之森的入口，进去后一直走会看到一个洞窟，里面躺着一个神秘男子（Mysterious Man）。我上前搭话，他和我说了他的辛酸经历，最后提到了他在森林所得到的宝物，如果我有兴趣，可以花888卢比买下（大叔你肯定电视广告看太多了）。给了他这笔巨款后，他给了我一个黄金蜜蜂，相比起道具店9999卢比的天价，大叔你真是太有良心了！

想着和萨哈斯拉哈报告一下旅程的进度，来到他家却发现房子背面居然也有一道裂缝。穿过这道裂缝我便来到了楼拉尔西北角的森林地带——骷髅之森（Skull Forest）。和迷失之森不同，这里并不会让我强制回到起点什么的，只是明明近在咫尺的地方饶了一大圈却依然无法到达。从裂缝出来后的第一个入口可以通往迷宫，只是入口处有一块大石头，需要取得泰坦手套。从这个入口进去后，不久便能看到迷宫的大门。

▶如果没有泰坦手套，需要绕到骷髅之森东南角从这个入口进去。



骷髅之森



这个迷宫中会不时出现黄色的魔手，它会追踪我一段时间然后拍下来（如果我潜入墙壁则会直接拍下来），万一被碰到了就会强制遣送回我上一次进入迷宫的入口。不过，在我处于一层而上方有障碍物时魔手无法碰到我，而且魔手对普通小兵一击必杀，很多地方都要加以利用。进入后直接来到区域2，这里一片漆黑，需要装备上提灯，走到区域2尽头会有一个按钮机关，踩下它可以开启区域3的门。进入区域3后，要躲过敌人、机关和魔手的包围，从南面出口回到森林当中，再从出口东北方的小洞跳下到达区域3的东侧。踏上移动的铁丝网，可以来到东面的宝箱处获得小钥匙，之后进入区域4。区域4同样是一片漆黑，要突破重重包围到东南方打开区域5的门，然后再来到外界。穿过骸骨拱廊后虽然会看到一个小洞，不过藏在其西南角的草丛里的小洞才是正确的入口。跳下小洞后到达区域6的二层，直接进入区域7。一开始会位于区域7二层的铁丝网上，而上方有一个崩裂的部分可以借助魔手的力量打开，不过我直接使用了炸弹炸掉……来到一层，踩下入口下方的按钮机关并来到区域左侧的铁丝网上。用同样的方法摧毁崩裂的部分后，就可以取得西北角的宝箱中的小钥匙了。打开上锁的门回到区域1，拉下右侧的把手，会出现楼梯，这样就可以前往B2了。



进入区域9后需要借助壁画能力先来到南面平台，然后用两个雕像压住平台上左一和左二两个开关，这样两边就会伸出墙壁并连接在一起，可以通过壁画能力来到东侧有把手的平台了。进入区域10，先踩下南面的按钮让移动平台启动，通过壁画能力到达被铁丝网平台覆盖的中间部分，然后站在二层的按钮机关下方，引诱魔手按下按钮来启动另一侧的移动平台，同样借助壁画能力到达北面平台进入区域11。区域11中会发生强制战斗，需同时面对魔手和小怪，先踩下中间的按钮机关让铁丝网升起把敌人放出来，然后我就可以站在铁丝网底下安全地清理小怪，之后再跑到角落里，用魔手的力量将铁丝网上的敌人消灭。战斗结束后区域中出现传送点，通往区域12的门也会打开。区域12中必须先借由移动的铁丝网到达门前，再换乘头顶有铁丝网保护的移动平台去打开宝箱获得小钥匙，之后便可以进入区域13了。区域13中一片漆黑，向西走到末端后会出现灯台，用提灯点燃后出现两名敌人，击倒后区域14的门开启，直接穿过区域14回到B1的区域8。

一进入区域8东面便是大宝箱，不过暂时还拿不到，需要将两颗眼珠放入它两边的机关当中。第一颗眼珠就在宝箱东面，用壁画能力过去拿到手后丢回机关旁边，回到机关边将其丢进机关里，此时会伸出铁丝网，这样我就可以往房间南侧移动了。通过重重机关来到区域8最南面，可以走出外面，然后需要找到正确的入口回到区域8。在森林中寻找时，我看到了瑟瑞斯的画像，而靠近她的地方有一片草丛。我相信这是一种指



引，果不其然，在草丛中隐藏着正确入口，从这里可以到达区域8的二层，能够取得第二颗眼珠，以及眼珠旁边的宝箱中的**大师矿石**。带着第二颗眼珠一路回到区域8的最北

面，将眼珠丢进机关后，大宝箱完全降到地面，这下子就拿到大钥匙啦！剩下的就是回到一片漆黑的区域13去打开区域15的大门。瑟瑞斯，再坚持一下！

BOSS战 铁魔手

最后的区域里果然有怪物在等待着我，这里的怪物是一只戴上了铁手套的巨大魔手，还有一只眼珠（为什么怪物们都这个造型？），我就直接命名为铁魔手吧。一开始它会握紧拳头向我冲来，我只要躲进墙壁里它就会直接撞到墙上并露出眼珠的弱点供我鱼肉。受到一定伤害后，它会变色，并追加类似普通魔手般的连续拍击，同样是躲进墙壁中。有裂缝的地面在它的拍击下会粉碎，所以得看好落脚点再从墙里钻出来。躲过两次连续拍击后，它又会再次握拳冲过来，仍然是变成壁画躲过再出来砍它。掌握了诀窍后它并不难对付，最终，掌握了胜利的，是我的双手。



战斗胜利后房间中出现了楼梯，我连忙第一时间去拿回瑟瑞斯的画像。当初弱小的我，只能眼睁睁地看着她被犹迦抓走，而那也是旅程的起点。而现在——正如瑟瑞斯所说——我已经变得比那时强壮了许多。不过，这一趟拯救之旅，才刚刚过了中点。

拯救罗索

流程 带上火之杖前往罗索的矿山→到达底部穿过裂缝→前往冰雪废墟。

海拉尔逸闻录

1.救出瑟瑞斯之后，我来到教堂想和神父说一声，却发现这里也有一道裂缝。穿过裂缝再走出黑暗的洞窟，便到达楼拉尔的墓地区域。希尔达公主的声音告诉我，这里没有贤者，不过会有些对我的旅程大有帮助的东西。往东边走会来到一片墓地，搬开右上角的大石头会看见一个地穴，里面的构造和我最初走过的秘密通道一模一样，只是里面没有灯台，全程都只有提灯那黄黄旧旧的灯光陪着我。第一个房间需踩下西侧的按钮开关，第二个房间则要从西面上到二层并取得入口附近的小钥匙，打开锁进入第三个房间击败所有敌人，最后在第四个房间拉下右边的把手后，便会回到一开始的洞窟的二层平台。东南角的大宝箱里装着**大师矿石**，嗯，果然是大有帮助！

看起来好像在楼拉尔顺时针走了一半路程，那接下来就前往楼拉尔东北角的死亡山脉吧。在海拉尔是灼热的岩浆，而楼拉尔则是冰天雪地的世界，无论哪一边都是相当名副其实啊。连接死亡山脉东西两面的吊桥已经断了，要前往这里的迷宫，就只能在海拉尔前往罗索的矿山，并从其底部的裂缝回到楼拉尔。在罗索的矿山是乘坐移动平台一路向下，而在楼拉尔则需要乘坐更为狭窄的移动平台前往位于山顶的迷宫。在有大冰雕坐镇的平台会出现分岔，只有上方的移动平台才能到达山顶。离开了阴暗的洞窟后往东边走，迷宫“冰雪废墟（Ice Ruins）”便近在眼前。



▲这个平台和罗索的矿山的双火焰狮平台一样，是一个三岔点。

冰雪废墟



这个迷宫中不仅很多地方有滑溜溜的地面，还有很多冰块碍事，必须用火之杖将其溶化——若是强化过的火之杖就更好了。在1F溶化面前的巨大冰块后，拉动长舌雕像的舌头，就可以启动中央的电梯，在1F～B5之间移动。在巨大冰块的正下方还有一个宝箱，需要站在电梯上进入隐藏区域才能开启。前往B2的区域7，溶化西侧墙壁上的冰得到小钥匙，就可以前往B1打开通往区域3的门了。区域3有两尊长舌雕像，拉动左边的便可以进入区域4。点燃区域4中间的4个灯台，一旁的墙壁上就会出现小钥匙，之后需要前往区域5从外壁潜入墙中才能取得。之后同样是经由区域5打开上锁的门回到区域2的二层，变成壁画去拉动西北角的长舌雕像，之后便可以直接跳到B2的区域8。从区域8进入区域9，踩下冰块下的按钮开关后会开启区域10的门，进入后可以直接跳到B4的区域20。

往西南角走来到区域21，这里有两个冰制平台围绕着灯台移动。如果用火之杖击中平台冰块会缩小，所以最好用提灯来点燃灯台，点燃后会出现一个上下移动的平台，乘上它来到B3的区域14，东面布满了冰块，暂时无法作为，只好先向南面移动到区域15，经由移动平台进入区域14的二层，并在此用火之杖将冰块融化。之后再原路返回到区域14的一层击打水晶球开关，会出现一个移动平台，这样就可以到达B2的区域12。踩下按钮开关打开一边的门进入区域8，拉下长舌雕像的舌头，一旁的地板会撤走，可以直接跳到区域14获得能量卷轴了！

获得能量卷轴后能量槽的总量增加，此时才可以从区域12经由外壁去获得区域10的宝箱。而区域15有一个灯台，也需要从区域12往下跳才能点燃，之后通往区域13的门开启，乘坐电梯回到B2，再次进入区域10，通往B4的空洞已经被挡住，从中间跳下后拉下一层的长舌雕像的舌头，空洞再次出现，这次跳下后会到达区域18。要走出这个区域时会发生强制战斗，必须战胜鸭嘴兽战队，胜利后会出现传送点，而两侧的门会重新打开。往西侧的门走，踏过薄冰平台，拉下长舌雕像的舌头会让区域18中的一部分地板转移到别处。之后原路返回（裂开的薄冰平台可以用冰之杖重新加固），进入区域17，用火之杖点燃中间的灯台后，往南走来到区域16。先踩下开关开启通往区域13的门，然后往南走从铁丝网的空洞跳下B4的区域22，打开宝箱获得小钥匙，之后往西侧走进入区域19踩下按钮开关，借助电梯回到B2。



有了小钥匙就可以进入区域11了，从空洞跳下到达区域17的二层，溶化一旁的巨大冰块后，被挡住的风口会重新启动。乘着强风可以到达区域16二层的长舌雕像处，拉下舌头后区域17的地板会降到下层。从此处跳下会到达区域22，之后需要走到东侧的薄冰平台上用火之杖点燃灯台让通往中间的长舌雕像的路出现。途中的幽灵和炸弹魔十分烦人，尤其是后者的炸弹会直接炸碎薄冰平台，最好先将它们清理掉。来到中间拉下长舌雕像的舌头，前方会出现通往区域23的路。之后只要坐电梯到B5获得大钥匙，就可以开启最后的大门啦！

BOSS战 冰毛球

从区域23中间的空洞跳下，会来到B6，然后中间会出现一只巨大的单眼毛球（又是单眼……），当它给自己裹上厚厚的冰层后，战斗就开始了。它会使用围绕在它周围的三颗光球进行攻击，攻击方式包括投掷冰块和冷冻大三角两种，两者都可以用风之杖闪避，事先将平台上的冰块融化可以让其无法使出前者。用火之杖溶化它的三层冰甲后，毛球会掉在地上不断逃跑，此时要乘胜追击，之后它会跑到中间再次裹上冰甲。当毛球受到一定伤害后会变色，然后光球增加到六颗，可以同时释放出两个冰冻三角，不过闪避方式没有变化。毛球的冰甲终归敌不过我的一腔热血，最后它化作了冰山的粉尘。



战斗胜利后，出现的是罗索大叔的画像。我是挺惊讶的，不过罗索大叔自己倒是很久以前就知道了这个事实。好，这样子就只剩下两位贤者了！

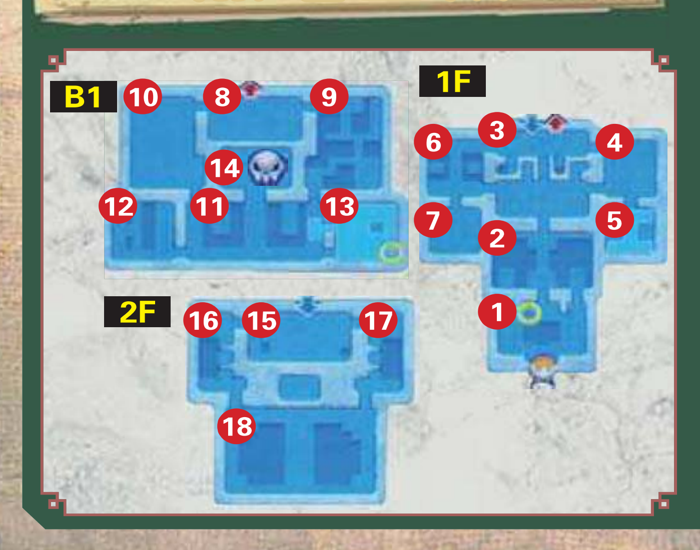
拯救格力

流程 带上炸弹从东宫区域的裂缝前往楼拉尔→躲避看守的视线潜入到黑暗宫殿门前→进入黑暗宫殿。

按顺序，接下来是位置上对应东宫，位于楼拉尔东面的黑暗宫殿（Dark Palace）。进入这一区域后，希尔达公主便告诉我，徘徊在这一区域的都是原楼拉尔城堡的士兵，让我不要伤害他们。可是他们阻碍着我的前进，这也是事实，这样一来就只能偷偷潜入了。好在看守们的视野范围是可视的，而我“The Link”又拥有变成壁画的能力，只要看准视线错开的时机就可以趁机前进。就算被抓到也只是被丢进坚牢里，用壁画能力一下子就跑出来了。几经曲折，最后我终于到达了位于深处的迷宫门前。七贤者连同人们的心，我要一并拯救出来。



黑暗宫殿



用炸弹炸开门口后便可以进入这个迷宫了。在这个迷宫中要活用炸弹可投掷的特性，以及从安置到爆炸的时间差来解开机关。区域1中，先在西侧的水晶球开关处安置一个炸弹，再第一时间返回中间的移动平台，才可以前往对面平台。投掷炸弹炸开封住窗户的木条，待光线照射到第二颗眼珠上，便会开启区域2的门。区域2中一片黑暗，但是西侧的平台只有在黑暗之中才会现形。先前往西北角踩下按钮机关，并炸掉附近有裂缝的地板，再回到入口处变成壁画取得隐形平台上的小钥匙，打开通往区域3的门。看到迎面而来的大铁球，我终于确认了

一个事实：黑暗宫殿在结构上和东宫是一样的，不过在细节上还是有些许差别。避过大铁球来到楼梯前，东面的骷髅头后面的地板可以炸毁，从这里下去可以到B1获得一把小钥匙。之后回到1F打开通往2F的门。

区域15下方的水晶球开关控制着两边墙壁的旋转，中间有奇特标记的地方就是旋转墙。在水晶球旁边放下炸弹，再变成壁画，便可以前往区域16或区域17了。两边其实是一样的，我个人建议去区域16，直接变成壁画击打中间的水晶球开关，便可以打开前往区域18的门。进入区域18后，要用炸弹将两边封着窗户的木板给炸烂，这样光线便会射向下层。在中央还有两个水晶球开关，在底部的水晶球旁边放置炸弹，然后第一时间乘







上上方平台，击打水晶球来到上层并潜入墙壁，当炸弹爆炸时中间有奇特标记的地方就会翻转，里面是装着**大师矿石**的宝箱！

回到1F，在区域6举起炸弹丢出，炸毁移动平台挡着的入口后，可以进入区域7捕捉一些小妖精。之后进入区域4，这里的敌人会按照和我相反的轨迹移动，放下炸弹并诱使它们移动到炸弹边可以将它们轻松解决掉。战胜后上下移动的平台会启动，不过关键要从一层进入区域5，然后炸毁东北角的地板并跳下B1的区域9。一进入区域9就会获得一把小钥匙，之后必须灭掉一旁的灯台，这样才能看清这个房间中真正的道路。经区域8来到区域10，这里也同样需要在一片漆黑中行动，由于时不时需要从墙缝中穿过，所以最好多变成壁画来观察地形。到西



北角踩下按钮开关，西南角便会出现装着小钥匙的宝箱，之后进入区域11。打开区域12的门，里面有三个水晶球开关，必须投掷炸弹去启动，3个全启动后就会出现装着大钥匙的大宝箱。接下来前往区域13，里面又是一场强制战斗，是在区域4遭遇过的敌人，这一次要先让它们从中间的空洞跳到一层，之后同样利用炸弹就可以轻松解决了。战斗结束后会出现传送点，中间的移动平台也会启动，这样就可以来到二层平台。进入区域11，变成壁画前往正对面的平台启动水晶球开关，会出现第四只眼球。如无意外，此时四只眼球都会沐浴在光线下，挡住中间大门的障碍物会移开。最后就是掏出大钥匙打开大门！

BOSS战　宝石蜥蜴

进入区域14后又是一片漆黑，点燃东南角和西北角的灯台后，宝石蜥蜴就会出现在我的面前（终于不是单眼的怪物了）。它会甩尾喷出宝石，以及使用冲撞，前者可以挡下而后者只能避开。举起炸弹丢它的头就可以对它造成伤害，当它受到一定伤害后，脸上的面具会裂开并掉落大量卢比，之后喷出

的宝石数量和冲撞的速度都会提升，而弱点依然是它的头部。继续累积伤害到一定程度，它会使用咆哮，此时灯台会熄灭然后它会在黑暗中高速冲刺，必须尽快点燃两个灯台，这样它就会因为畏光而动弹不得。伴随着最后一个炸弹的轰鸣，这头怪物也在永久的黑暗中长眠。



战斗胜利后，跌落在地面的是格力的画像。没想到这个我十分熟悉的家伙也会是七贤者，而他自己貌似也没搞清楚状况。不过这样一来，铁匠大叔他们也会稍稍安心吧。最后，就只剩下塞尔达公主身边的英帕了！

拯救英帕

流程 带上冰之杖通过海利亚湖周边的裂缝进入楼拉尔→帮三只小海龟回到水中→乘上海龟的背，进入海龟巨礁。

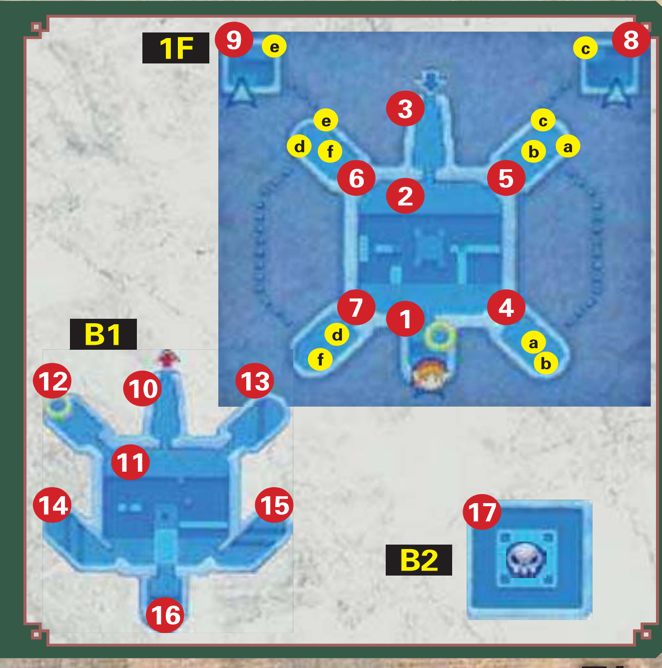
最后一站是楼拉尔的东南角。从海利亚湖的道具店往南走再钻入墙中，一路向南就可以见到一道位于洞窟上方的裂缝了。穿过它，眼前是一片广阔的湖，还有一只在地上挣扎的什么东西。举起来一看，发现是只海龟，我只好顺手将其扔进水里。它道了声谢后便游回了一只大海龟的身边。我游到大海龟身边打算问个路，不过它让我把剩下的小海龟也找回来。好吧，只能送佛送到西了。第二只小海龟在湖的西北角，被一群怪物包围着无法动弹。我只好上前扮演了一回浦岛太郎，将怪物们都击败，它便欢快地游走了。第三只小海龟居然贴在湖的背面的石壁上，只能从一旁的平台钻入墙中再将其顶出来。找到所有的小海龟后回到大海龟处，母子四龟会合体成金字塔龟，这样一来我就可以登上它们的背部，前往位于湖中央、刚刚经过时便十分在意的地方——海龟巨礁（Turtle Rock）。

▶你到底是怎么爬到这上面来的？



海龟巨礁

待门口的岩浆喷涌后用冰之杖冻住它，便可以进入海龟巨礁的内部了。在这个灼热的迷宫里，使用冰之杖不但可以降温，还可以像刚刚那样制造道路。如果是强力冰之杖的话，用起来会更加方便。冻住区域1的岩浆进入区域2，会看到一个类似跷跷板的机关，冻住它的轴心可以让它暂时停止转动，然后借助它登上二层平台。岩浆中有4只蜈蚣状的敌人，只能用冰之杖消灭它们，全部消灭后会出现一个宝箱。来到中间的平台，这里被4个水晶球机关包围着，用冰之杖降



下的冰块敲击它们可以启动，全部启动后平台中间会出现装着指南针的宝箱。之后往西侧走，冻住跷跷板可以登上对面平台的二层，踩下按钮便能开启区域3的门，不过此时还不急着过去。从东面墙上的平台变成壁画，可以获得区域5门上的小钥匙；而在西面墙上的平台变成壁画，则可以开启通往区域7的门。区域4～8之间是通过传送阵进行移动的，对应关系可参考我画的地图。到区域9外面获得心之碎片，以及入手区域6当中的小钥匙后，就可以奔向区域3了。在区域3会发生一场强制战斗，用冰之杖消灭漂在空中的幽灵，就可以前往B1了。

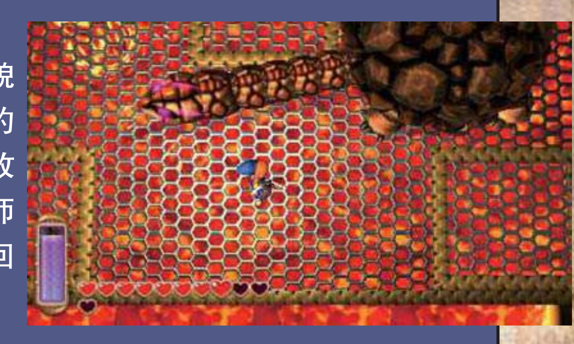
区域11内有6只幽灵，全部消灭后会出现6个平台，其中更会出现一个大宝箱，里面装着海拉尔盾牌。一开始可以先前往区域13再获得一把小钥匙，然后登上西侧的跷跷板来到三层，然后冻住左面两道连续的岩浆，之后可以用壁画能力来到区域10最高处的那扇门，进入区域10取得大宝箱中的大钥匙。然后回到区域11。前往区域14，将最深处的骷髅头击碎后会见到按钮开关。踩下后区域11内会出现一条桥，直接通往区域15门前。而区域15的最深处也同样有着按钮开关，会在区域16的门前架起一条桥，这样就能进入区域16了。启动区域16最深处的水晶球开关，两旁的平台开始升降，乘上去后到达三层时变成壁画，便可以打开最后的大门！



▶区域10最高处门边的桥直通装有海拉尔盾牌的大宝箱。

BOSS战 熔岩龟

回到区域11的三层，在骷髅头中间藏着一个按钮开关，踩下后会出现幽灵。将所有幽灵击败后，一边的平台会下降而出现一个大洞。从这里跳下去会落到一个架在岩浆上的铁丝网上面，之后便要和熔岩龟开战了。一开始熔岩龟呆在铁丝网下层，只能从铁丝网上有空隙的地方用降下的冰块攻击它。它会一边喷着岩浆一边追着我，不过可以从空隙降下冰块来中断它的攻击。受到一定伤害后它会跑到铁丝网上来，之后会使用撕咬、旋转攻击和喷气三种招式。撕咬可以躲过或用盾牌防御；旋转攻击则需要冻住铁丝网四周固定位置喷涌的岩浆，然后变成壁画来暂避风头；喷气的话只要保持一定距离就不会被击中。它现真身后可以用剑对其头部进行攻击，即使是貌似坚硬的龟，也敌不过大师之剑的回旋斩啊！



救出了英帕，这下子七贤者便集齐了！他们施展力量，召唤出了勇气的三角力量！得到了三角力量的我，终于可以与拥有力量的三角力量的加农–犹迦决一死战了！目标是，楼拉尔城！



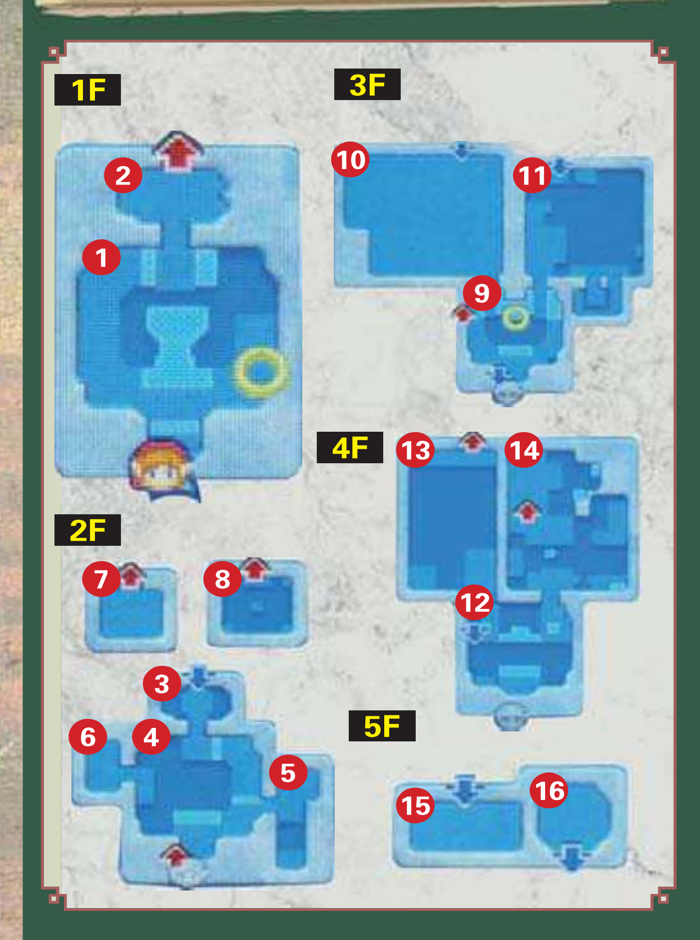
拯救塞尔达

流程

前往楼拉尔城→到达楼拉尔城顶部，进入犹迦召唤出魔王加农的地方。

来到楼拉尔城门前，希尔达公主告诉我犹迦刚刚摆脱了她的束缚，现在城内都布满了他的爪牙。来得正好，让我把它们收拾干净吧！

楼拉尔城



一路消灭敌人并冲到3F，这里有一道门，需要消灭4个BOSS才会开启。先进入区域10，这里面需要利用炸弹启动开关来控制障碍物的升降，一路来到西北角，会看到炸弹花，带上一个炸弹花前往区域北面炸开巨岩获得小钥匙。需要注意的是，炸弹花从有高低差的地方掉下来时也会爆炸，启动开关时需要留意站位。之后用小钥匙打开门到达2F的区域7，会再次面对赫拉。其实只要站在入口处看准时机往其尾部丢炸弹，便可以轻松解决它，无需和它进行肉搏。

解决赫拉后回到3F，这次进入区域11。区域11中有许多到达其附近时才会出现的柱子，而北侧会有两处有铁球不断涌出，需要为这两处铁球铺路来撞开区域东侧两个既有的铁球，这样才可以到达宝箱处取得小钥匙。之后依然是打开上锁的门到2F的区域8，击败放电水母后回到3F。

3F有两尊并排的雕像，拉开雕像从缺口跳到1F，可以拿到宝箱里的小钥匙。回到3F打开通往4F的门。熄灭中央的灯台后会见到有隐藏的道路通往南面的大宝箱，里面装着红色外衣，可以减少伤害。在该平台向东侧用壁画前进并看准缺口跳下2F，才可以前往2F的区域6。4F的区域13必须在黑暗中才能看见真正的道路，但是必须点亮灯台才能让碍事的机关缩回墙里，需要默记道路来前进。获得小钥匙后打开门前往5F的区域15，在黑暗中击败敌兵后回到3F。



最后前往4F的区域14，这里面需要活用钩索，并利用魔手来启动开关或击碎二层的平台。先前往东侧用钩索拉下把手，之后乘坐铁丝网来到西侧的平台，这里需要放入两颗眼珠。第一颗就在西南角，利用魔手让其掉落到一层平台后，捡起来放在岩浆边上，再绕到移动铁丝网上用钩索获得。第二颗需要乘坐小筏，并利用钩索前进来到区域西北角。这里有3个按钮开关必须用雕像、魔手和我自己来同时按下，之后便能到达眼球所在处。取得后原路返回并放进机关中，会出现装有小钥匙的宝箱，这样便可以前往5F的区域16了。这里要迎战曾经战胜过的单眼水母，胜利后回到3F，而对面的大门也会敞开。

穿过大门，来到了我第一次穿越时所到达的房间，而犹迦毫无疑问在他曾经召唤出加农的地方。我遵循着记忆前进，却发现那里只有希尔达公主在等着我。她从塞尔达公主的画像中取出了智慧的三角力量，并且和我讲述了楼拉尔王国的故事。很久以前，楼拉尔和海拉尔一样，拥有可以实现所有愿望的三角力量，为此，楼拉尔也陷入了连年战火当中。为了和平，希尔达公主的祖先破坏了三角力量，这本是出于善心，却引致了灾难性的结果。三角力量是楼拉尔的基础，失去了它，楼拉尔四分五裂而且陷入了混乱当中。希尔达公主为此十分苦恼，直到她得知了海拉尔的三角力量的存在，她一路上引领

我，就是为了让我得到勇气的三角力量，来让楼拉尔得以复兴。之后她将智慧的三角力量放入自己体内，并召唤出了加农–犹迦，企图从我这里夺去勇气的三角力量！一直被利用的我，又岂会再让你们称心如意！

BOSS战 加农–犹迦

加农–犹迦会使用手中的长矛进行攻击，包括普通的突刺、加强版的突刺还有挥砍。绕着它进行逆时针移动，便可以躲开前两招突刺，还可以趁机砍它几下。挥砍的起手动作有很明显的不同，拉开距离便可。受到一定伤害后，它会增加追逐式的黑暗魔法以及放出长矛进行旋转攻击两种招式，前者只要保持移动便不会被击中，后者则需要看准其移动轨迹拉开距离。



面对加农–犹迦的单调攻击，我很快便取得了胜利。希尔达公主紧张地让犹迦把力量的三角力量交给她，然而犹迦本身对现有的楼拉尔毫无兴趣，他要以自己的想法重新构造楼拉尔王国。希尔达公主也被变成了画像并被加农–犹迦吸收，同时拥有了两个三角力量的它，变身后再次向我袭来。

BOSS战 加农–犹迦



这一战它会释放强力的黑暗光球。光球分成两种，一种是可以反弹的，当用大师之剑击中光球时会弹回给加农–犹迦，不过它也会将其反弹回来，必须坚持到它来不及应付为止；另一种是不可以反弹的，如果击中光球后它没有弹回加农–犹迦处，那就要马上侧向移动避开。当加农–犹迦被光球击中后它会躲进墙壁中，此时塞尔达公主的画像显灵，给了我光之箭，让我变成了壁画也可以进行攻击。跟着加农–犹迦进入墙壁，对着它的正面射箭是无法命中的，要用正面的箭引开它注意的同时，反方向射出一箭攻其背部。射中后它会钻出墙壁，这时就是攻击的好机会了。之后它会消失，而四周的墙壁会不断喷出火柱并释放火球，这些火球是无法防



御的，只能靠走位或者风之杖来躲过。第二阶段的攻防依然是由光球战开始，当它钻入墙壁后，会在墙中突进攻击，必须看准时机钻出墙壁躲过其攻击，再变成壁画攻击其背部。第三阶段攻防的光球战，加

农–犹迦会同时释放两个光球，不过在我的高速挥剑面前是没有用的！最后一下光之箭必须从远处射其背后才能命中，将苟且残喘的它逼出墙壁后，再用大师之剑给予最后一击，这万恶的魔头便慢慢地消失在我面前。

终章

随着犹迦的消灭，被困的希尔达公主自然也被释放出来，而一直待在画像中的塞尔达公主也回到了我的面前。啊，果然塞尔达公主的笑容最棒了！可是，始作俑者的希尔达公主还不肯死心，塞尔达公主的话也传达不了给她，我护着塞尔达公主以防她再次动手。就在剑拔弩张的气氛当中，突然杀出了一个程咬金——拉维奥从一旁冲了进来。而我也第一次看到那个可笑的兔子面具下的真实面孔，那是一张和我一模一样的脸。



原本侍奉希尔达公主的拉维奥，为了能够阻止公主的计划，便前往海拉尔去寻找一名英雄，一名能保护海拉尔的三角力量的英雄。希尔达公主为他的背叛而感到愤怒，但是拉维奥坚信必定还有其他的拯救楼拉尔的办法，一个可以不需要偷取他国的安宁，日后可以坦然面对国民的办法。在他的苦苦相劝之下，希尔达公主终于深深地意识到自己所犯下的错误，她将我和塞尔达公主带到了楼拉尔的圣域，并借走了我一直戴着的、拉维奥给我的手镯，用最后的力量将我们送回海拉尔。睁开眼睛时，我和塞尔达公主已经位于海拉尔的圣域，不远的云雾后面，则是完整的三角力量。“三角力量拥有能实现所有愿望的能力。”塞尔达公主对我说道，“共同经历了这一切，我相信你和我想的应该是一样的。”我们相视一笑，然后一起将手放到了三角力量上面。

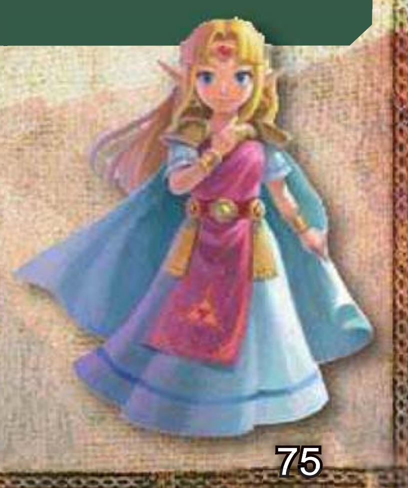
就这样，在两个王国所展开的这场冒险就此画上句号。海拉尔中的所有人都回到了他们的日常生活当中，而楼拉尔想必则要开启新的时代吧。邪恶势力已经消失，大师之剑也不需要了，我将其放回迷失之森的剑座上，并留下这些文字。当我的故事也成为了传说，希望可以给后来者以启迪和希望。





玩后感

通关后，选择新游戏时可以选择英雄模式，该模式下的敌人会变得更加强大。本作无论是解谜或是战斗的难度都不算高，不会战败的情况下道具的租借与购买没有太大区别，使得道具出租系统形同鸡肋。初期即可入手所有道具的设定，让个别道具在游戏中基本派不上用场。游戏的地图设计得十分紧凑，节奏加快的同时也缺少了一些探索的乐趣。支线任务的缺乏以及NPC的数目过少让游戏更像是ACT而不是A·RPG。



攻略透解

TEARAWAY

文 库玛　美编 澄香

曾经打造了《小小大星球》的Media Molecule在今年年末为玩家带来了依旧走可爱治愈风的《撕纸大冒险》。游戏利用折纸、剪纸、甚至废弃的碎纸等元素创造了一个神奇的纸制世界。当你打开游戏的那一刻，这个世界突然发生了翻天覆地的变化，游戏世界也派遣了小邮差为玩家传递来自这个世界的特殊信息。手无缚鸡之力的小邮差当然不可能独自一人完成这个艰巨的任务了。那么就让我们拿起手中的掌机，运用自己的“神力”和小邮差一起展开史诗般的冒险之旅吧！

POCKET HALO 光盘视频收录

PSV

ACT丨动作		
撕纸大冒险		
Tearaway		
SCEJA	港版	2013年11月22日
1人	268港币	无对应周边

系统介绍

操作小邮差

按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	改变视角
○	滚动
△	拿出相机
□	互动/捡拾或投掷物件/跳过对话
×	取消/退出主菜单
L	（使用手风琴）吸取物件
R	（使用相机时）拍照
	（使用手风琴）送风/发射
START	暂停并进入主菜单
SELECT	查看目前任务进度和目标

玩家的神力



背触板

图中所示的图标在游戏中被称为“鼓皮”，表示玩家在此处需要轻敲或长按背触板。

①轻敲背触板并配合左摇杆可以让角色进行跳跃。

②长按背触板则可以戳穿鼓皮、移动机关或者攻击敌人。



触摸屏

当此图标在游戏中出现时，表明玩家可以使用触摸屏来打开礼物或者机关。



重力感应

出现图中的图标时表示玩家需要摇动PSV主机，让游戏世界发生倾斜，这样的话一些移动用的机关会来到小邮差的面前。

麦克风

在游戏中不时会有NPC让玩家录入声音，让自己的声音变成有震慑力的咆哮来帮助小邮差吧！



主菜单

菜单	说明
游玩	展开一段新旅程，或者从上一个检查点重新开始。
书签	回到已经探险过的章节重新进行挑战，并且可以在此查看要素的收集情况。
照片	查看游戏中拍摄的照片。
设定	可设定手指尺寸、玩家性别和肤色。并可以选择开启或关闭音乐、游戏语音、字幕等。
纸艺	查看目前所收集到的纸艺设计图，同步后可在游戏官网下载已解锁的纸艺，打印出来后就可以进行手工制作了。
tearaway.me	设定是否自动更新纸艺设计图和公开tearaway.me的个人资料。用PSN账号在电脑上登陆游戏官网后，玩家可以查看所有已解锁的纸艺设计图和照片。





收集元素

游戏中玩家不仅需要通过每一个关卡，还需要在关卡中收集相应数量的五彩碎纸、蓝色和红色的隐藏礼物、纸艺模型、并打败所有的碎纸怪才能算作100%完成关卡。

五彩碎纸



在游戏中要尽可能多地收集这些五彩碎纸，利用它们可以换取新的装饰品来打扮你的小邮差，或者为相机换取新的镜头和滤镜。

礼物



找出散落在游戏中的隐藏礼物，拆开它们可以获得五彩碎纸作为奖励。找到礼物后用手指在触摸屏上划动触摸图标区域即可打开礼物。

纸艺

在游戏中为一些白色物品拍照，或者拍摄现实中的花纹为其进行装饰的话，就可以解锁纸艺模型的设计图，并在现实中进行手工制作。每份设计图都有无色和彩色两种版本可供玩家选择，制作完成后玩家还可以上传官网与他人分享。



碎纸怪

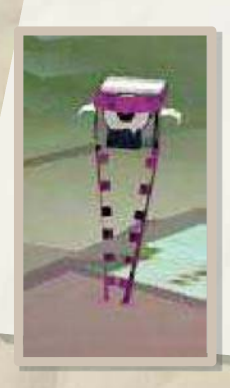
游戏中有各种类型的碎纸怪会对小邮差发动攻击，消灭它们的话可以得到五彩碎纸作为奖励。要注意是碎纸怪若自己掉出场景外的话玩家就不会得到奖励，并且这只碎纸怪也不会被计算在要素收集中。

普通碎纸怪



成群结队地攻击小邮差，在施展跳跃攻击后会陷入短暂的眩晕状态，此时按□键拾起拾取昏厥的碎纸怪投掷在坚固的物体或另一只碎纸怪上就可以消灭它。

高跷碎纸怪



踩着高跷并会用纸球发动攻击的碎纸怪。用○键让小邮差滚动可毁坏高跷并让碎纸怪落地昏厥，将其扔向坚固的物体或其他碎纸怪身上即可将其消灭。

弹跳板碎纸怪

头上有弹跳板的碎纸怪。进攻方式是发动冲刺并利用头上的弹跳板将小邮差弹出场景外。要将其消灭的话首先需跳上其头上的弹跳板，然后碎纸怪会整个翻转过来露出身下的触摸图标，使用触摸屏点击它即可将其压碎。



重叠碎纸怪



可以彼此重叠起来然后发动集体攻击。小邮差可以使用翻滚技能撞击重叠碎纸怪使其陷入昏厥状态，将其拾起扔向坚固的物体或者其他碎纸怪身上即可将其消灭。

飞行碎纸怪



从空中对小邮差发动冲刺攻击，按L键用手风琴吸住飞行碎纸怪，然后再按R键发射到坚固的物体或其他碎纸怪身上即可将其消灭。



存档

游戏中有书签、检查点和自动存档这三种存档方式。



▲书签。



◀出现此白色图标时表明正在进行自动存档，此时请不要关闭PSV主机。


▲检查点。

玩家每到一个关卡就可以利用书签进行记录，之后可以随时按START调出主菜单选择回到以前到过的关卡重新进行挑战。而红色的五角星在游戏中被称作“检查点”，表明小邮差已经过此处，游戏失败的话玩家可以从最近的检查点重新开始挑战。游戏中还有自动存档功能，如果玩家挑战失败前刚进行了自动存档，那么就算不回到检查点也可从最近的自动存档记录继续游戏。



邮票丢失

游戏中没有真正意义上的Game Over，就算小邮差被攻击或者掉出场景也只算作丢失一次邮票，然后可以从最近的检查点或者自动存档的地方继续游戏。通关ED会统计邮票丢失的次数。



其他要素

手工制作

在游戏中玩家可以直接制作NPC所要求的物品或者制作装饰品来打扮小邮差。一般的制作流程是：

1. 先用铅笔画出要裁剪的物体形状，使用橡皮可以擦掉所画的线条。
2. 点选剪刀的图标进行裁剪。
3. 在垫板上将不要的部分拖动到一旁，把要保留的留在垫板上。
4. 用左摇杆查看画面上方的色纸，用右摇杆可以进行画面的放大和缩小，用手指直接点选垫板上的色纸可以进行旋转。从上方拖动需要的色纸到垫板处，重复以上步骤继续制作物品到满意为止。



5. 如果部件较多的话，各个部件之间需要进行重合。当垫板上制作的物品都呈亮色时，点击确定键即可完成制作。

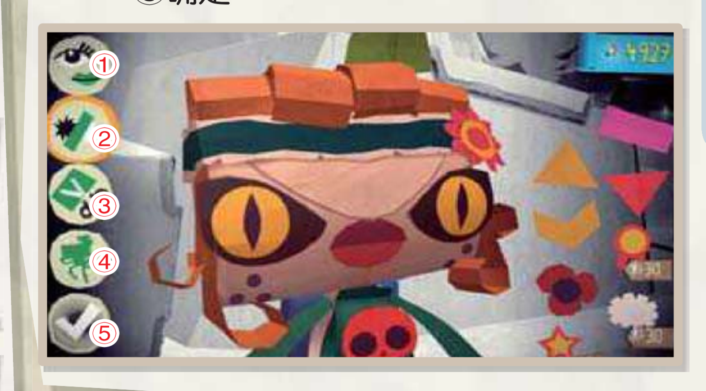
点击返回图标可以重新开始制作。如果是NPC要求制作的物品，与NPC再次对话后可以重新制作。



装饰

在游戏中使用触摸屏按住小邮差不放的话，就会出现装扮小邮差的画面，用五彩碎纸换得的装饰部件来好好打扮一下你的小邮差吧！在游戏中有时也需要为NPC打扮一番来换取奖励。

①五官部件
②装饰品
③手工制作部件
④保存会删除形象
⑤确定





拍照

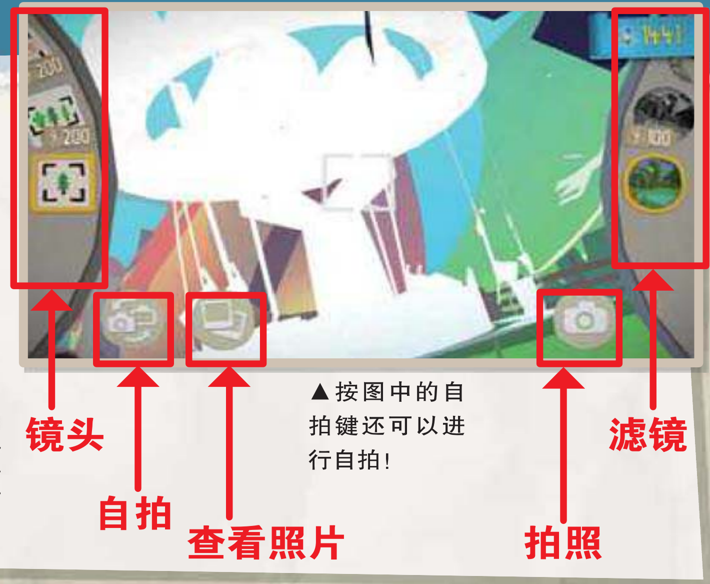
从NPC那里得到相机后，用△可以调出相机在游戏中拍照。具体的操作方法是：

①晃动PSV可以调整角度。

②触屏屏幕对焦。

③按下R键或点击画面右下的图标拍照。

按下左下的自拍图标可以拍摄小邮差。玩家可以用旅途中收集到的五彩碎纸来换取新镜头和带特殊效果的滤镜。在游戏中给某些白色的物体拍照可以解锁纸艺。



▲按图中的自拍键还可以进行自拍！

全要素收集&通关流程

立石阵





注：由于首次通过本关卡时小邮差没有获得跳跃能力以及相机，因此玩家只能在解锁这些功能后重新回到本关进行收集。

纸艺：4个

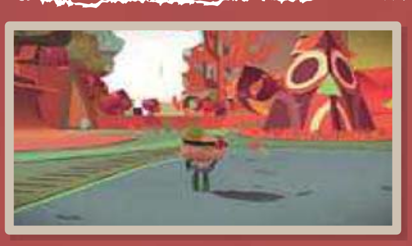
收集地点



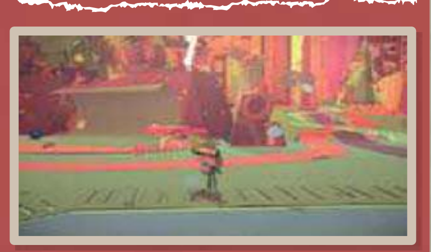
1 进入大门后在西北方向解锁牛头兽人模型。



2 解救了被碎纸怪围攻的NPC后可在场景的西北方向解锁方锥脸模型。



3 与②同一场景的东北方向，在跳床的右上方，给巨大的白色物体拍照后解锁橡树的纸艺模型。



4 与②、③同一场景中，在出口方向会看到发出蓝光的灯塔，在左侧灯塔的上方可解锁马面兽人。

蓝色礼物：1个

收集地点和方法



1 进入大门后在中央放置红色礼物高台的左前方，与地鼠交谈，地鼠提出要小邮差任意选择三只地鼠投入场景中的三个篮框中。



方法 1、用□拾起地上的地鼠正对中央高台左侧的篮框，当篮筐出现光线时再按□进行投掷。



2、大门入口右侧的篮框需要小邮差站在篮框下的红色圆形区域正对弹跳板，当弹跳板上出现旋转的光圈时按□进行投掷。



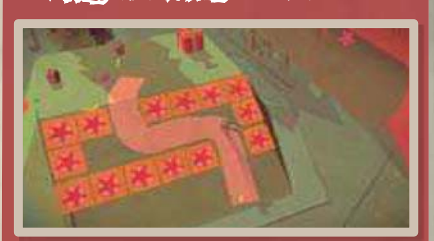
3、最后一个篮框需要利用弹跳板，跳起时当篮框出现光线按□投掷即可。

红色礼物：5个

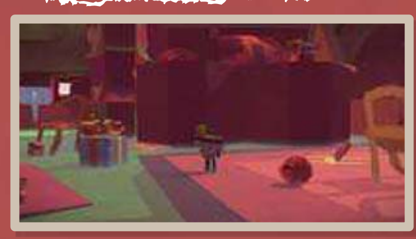
收集地点



1 进入大门后的中央高台。



2 中央高台右侧一处弹跳板较为集中的高台上。



3 中央高台左前方，利用弹跳板跳上高台后即可看到。





4 进入红色幕布入口后，利用背触板将通道移至右侧弹跳板处，上高台后右转。



5 橙色圆柱形通道的左侧。此处的礼物拿法需要一点技巧：首先将橙色的圆柱推至左边，然后跳至左边白色花上，再向前跳至弯曲的绿色圆环上，就可以跳到橙色的圆柱上了。

碎纸怪：37只

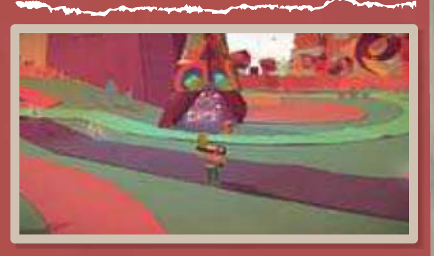
没有隐藏碎纸怪，在必经之路上消灭遇到的碎纸怪即可。

五彩碎纸：90张

收集地点

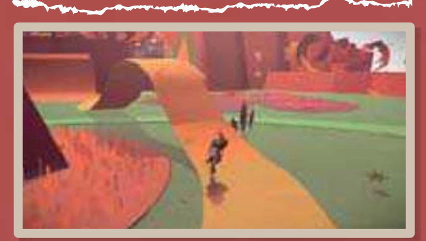
注：此处将省略必经之路上比较明显的收集点，而只提及比较容易忽略的或者隐藏的收集点，后文同。

1 大钟左侧



2 将地上的蓝色球投入道路右侧闪着蓝光的三角形灯塔，可打开隐藏收集点。

3 将地上的蓝色球投入道路左侧的三角形灯塔，可打开隐藏收集点。



4 解救被碎纸怪围攻的NPC后，让小邮差站上场景右侧方锥塔旁的橙色道路，等其自动上升后即可收集半空中的碎纸。

通关流程

进入立石阵后，让小邮差来到大门前会出现剧情动画。

与大门中的NPC对话后前往角色正对大门时的左侧，轻敲背触板再划动手指拨动指针，隐藏在钟内的碎纸怪会掉出来。再次敲击背触板消灭它即可。继续往左走会有一处五彩碎纸的收集点。

前往大门右侧，上至高台后会看见三只被石柱困住的碎纸怪，敲击背触板弹起石柱放出它们后再将其消灭。

最后前往高台正对一处小楼前，敲击背触板消灭此处的六只碎纸怪。要注意的是角色不能远离碎纸怪所在的区域，不然画面中不会出现使用背触板的提示图样。此处碎纸怪的数量较多，玩家在敲击背触板后在区域内划动手指即可快速消灭敌人。

完成任务后进入下一个场景，收集完中央高台左右两侧的红色礼物和蓝色礼物后，沿着有五彩碎纸的路前行，使用苹果正对碎纸怪，当其身上出现旋转的光圈后按□进行投掷，然后使用触摸屏打开幕布，利用出现的弹跳板来到下一个场景。

通过背触板移动通道先在右侧打开红色礼物，然后再移动通道到左侧继续前行。剧情动画后玩家需要用收集的五彩碎纸换取装饰部件来为小邮差进行装扮。通过弹跳板跳至圆柱形通道上继续前行会来到下一个场景。

在此关卡的最后一个场景中会有多只碎纸怪，用背触板解决掉它们之后，玩家可以在此尽情收集五彩碎纸，注意不要漏掉道路两侧三角形灯塔中隐藏的收集点，将地上的蓝色球拾取投入灯塔中后即可打开收集点。用触摸屏打开道路前方的机关后会出现剧情动画，继续前行会遇到一只松鼠，它会要求玩家来为它做一顶王冠。将做好的王冠给松鼠戴上后会得到相机，拍照功能解锁。为已经摆好Pose的松鼠拍照后，再按照提示为自己来一张自拍就可以来到第二个关卡——丰收果园了！



丰收果园

全要素收集要求



纸艺：5个

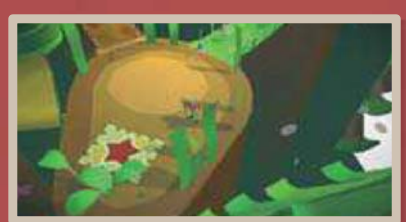
收集地点



1 必经之路上为白色的松鼠拍照，解锁松鼠的纸艺。

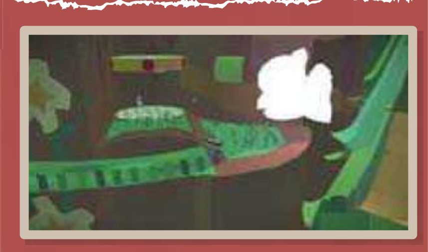


2 击败三只碎纸怪后，将苹果投入松鼠旁边的机关里上到高台后为白色花拍照，可解锁番红花纸艺。





3 分叉路的右侧，可解锁针叶树的纸艺。



4 第二个检查点，利用苹果投掷进机关中，可打开通道上至高台，在高台上为白色的花拍照可解锁壁花的纸艺。



5 路过图中的机关后会看到一个鼓皮，从鼓皮跳上高台后给左上方的圆柱形物体拍照可解锁鼓的纸艺。

蓝色礼物：1个

收集地点和方法



1 下缆车后来到平地上与场景中间的NPC对话。

方法　给NPC装上眼睛。

红色礼物：4个

收集地点



1 跳上第二个连续鼓皮后在到达检查点前道路的左侧。

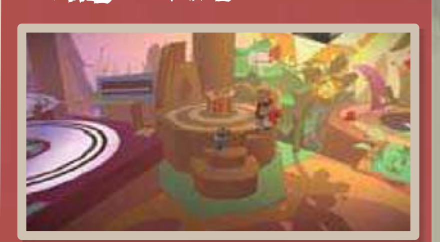


2 分岔路处走左边那条，走出松鼠的房间后会看到平台上的礼物。





3 在第二个检查点处往左走，使用背触板开启外层树叶，再使用触摸屏打开叶子即可看到礼物。



4 获得跳跃能力后，回到NPC处，运用跳跃能力跳上其背后的高台即可看到礼物。

碎纸怪：12只

没有隐藏碎纸怪，在必经之路上将遇到的碎纸怪都消灭即可。

五彩碎纸：130张

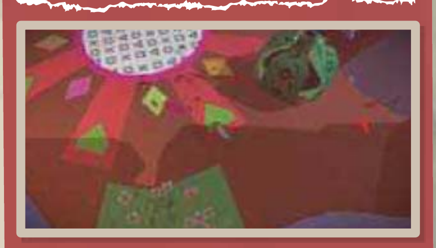
收集地点



1 在第一个鼓皮左侧有个隐藏收集点。



2 用背触板和触摸屏打开道路左侧一休眠植物中隐藏的鼓皮，跳上高空会获得五彩碎纸。



3 击败六只碎纸怪后，将苹果投入机关进入左边的小路后，会看到右侧有一处休眠的植物，使用背触板后再用触摸屏打开叶子可看到鼓皮，跳上去后可以收集到半空中的五彩碎纸。

通关流程

进入丰收果园后一直前行，与鼓皮旁的两位NPC对话后绕到鼓皮左侧的隐藏收集点收集五彩碎纸。

继续前行达到第二个连续利用鼓皮进行跳跃的地点，要注意这里的第二层的鼓皮和第三层高台都会间隔性地被机关遮挡，只要掌握好节奏即可顺利通过。打开检查点左侧的礼物后，回到原路继续前进为白色松鼠拍照后可收集到松鼠的纸艺。

通过四个连续的鼓皮到达一个较高的平台后会遇到四只碎纸怪。将它们击败后，轻敲背触板获得苹果，然后将其投入松鼠旁的机关中。跳上高台为白色的花拍照会解锁番红花的纸艺。跳上两个连续的鼓皮后会来到一个圆形的鼓皮上，此处玩家需要先轻敲背触板让圆形鼓皮上弹，然后再快速连敲背触板使小邮差跳至平台上。

经过检查点后会看到此处的鼓皮都是旋转的，掌握好节奏就不难通过。

接下来小邮差会来到中心区域为一面大鼓皮的场景。利用鼓皮获得五彩碎纸后会弹出三只碎纸怪，将其击败后再通过鼓皮跳至左侧的平台上，当从机关出来的苹果掉至鼓皮处时连续敲击背触板使其掉至地面。让小邮差拾取苹果并投入对面的机关中，就可以联通道路继续前行了。在道路左边的休眠植物处轻敲背触板打开植物外层，然后用触摸屏划动植物的叶子即可开启隐藏的鼓皮，跳上去就可以收集空中的五彩碎纸。

继续前行会来到一处分岔路，先从左侧的路一直前行，用触摸屏打开门会发现一个隐藏的碎纸收集点。

返回分岔口继续从右边的路前行，会看到一个左右移动的鼓皮机关，当左右两边的鼓皮两两相对时敲击背触板发动跳跃即可轻松通过，然后再以同样的方法通过上下移动的鼓皮。上至一个平台后敲击背触板使大木桩上弹，要注意一定要先紧靠着大木桩站立，然后趁弹起时赶快通过。经过检查点后从右侧拾起苹果投入左侧的机关中，每投入一个苹果，右侧3处的树叶上就会再长出一个苹果，通过鼓皮跳上去按□即可拾取。利用这三处机关上至高台后，为路旁的白色花朵拍照可解锁壁花的纸艺。

从左边上高台与地鼠NPC对话，为自己拍一张照片后继续前行会来到鼓皮上方放置着巨型木桩的机关处，按之前的方法通过前两个机关，第三个木桩由于是空心的，可以让小邮差直接起跳来到检查点。剧情动画后小邮差需要打败突然出现的碎纸怪们。可以先让小邮差回避碎纸怪的攻击，等它们落地晕厥后，再拾取一只碎纸怪砸向另外一只，一箭双雕。解决掉六只碎纸怪后，把左侧的苹果丢入右侧的机关，并从开启的小路来到一张正在播放的巨大光碟前。

继续前行，会来到一处悬崖前，等道路前方的叶子都舒展开时在触摸屏上按住旋转的光碟，即可从叶子上通过。

路过检查点后，让小邮差站上右侧标有×的圆台，按下×会出现剧情动画，小邮差会获得跳跃能力。运用这个能力回到NPC处，跳上其背后的高台即可打开红色礼物。从左侧的光碟处一直往前走会看到一处不停伸展卷起的机关。当其伸展时走上去运用跳跃的能力到达右下的平台，然后来到画面左边通过鼓皮上至高台并一直向画面右侧走。触发与NPC的剧情动画后，NPC告诉小邮差要接近太阳的话必须前往绞架山峰。

从检查点处上缆车就会被送到新的场景。下缆车后沿路走，跳上黄色叶子后叶子会自行移动，来到平地上后与场景中间的NPC对话，为NPC装上眼睛可打开蓝色礼物，走过栅栏便来到花柱原野。

花柱原野

全要素收集要求



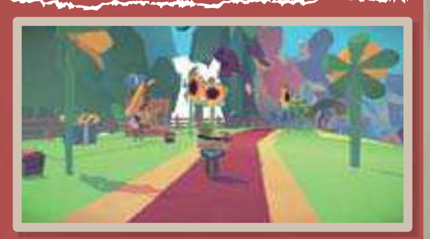
纸艺：4个

收集地点

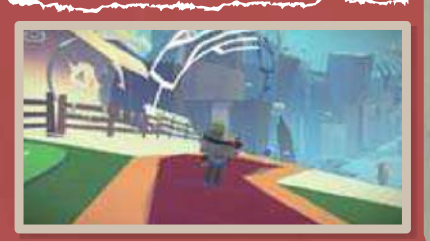


1 给检查点右侧的白色旋转木马拍照，可解锁旋转木马的纸艺模型。

2 正对旋转木马后往左走，在红色礼物后方的栅栏附近会看到白色物体，拍照后解锁小麦的纸艺模型。



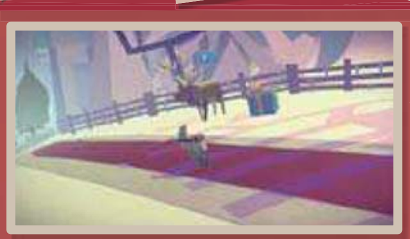
3 沿着地鼠健身中心后面的栅栏向右走即可看到，拍照后解锁立石阵的模型。



4 正对此场景中的检查点然后往左走，在左侧栅栏附近可解锁寒冬树的模型。

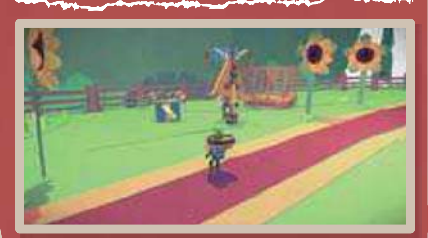
蓝色礼物：2个

收集地点和方法



1 从检查点过河后在西北方向可以看到麋鹿旁的蓝色礼物。

方法 与礼物旁的麋鹿对话，在装饰品中用碎纸购买瓢虫，将其放在麋鹿的背上后再与其对话。



2 从检查点过河后在东北方向可看到蓝色礼物。

方法 在附近找三只地鼠丢入NPC身后的地鼠健身中心中，完成后与NPC对话。

红色礼物：3个

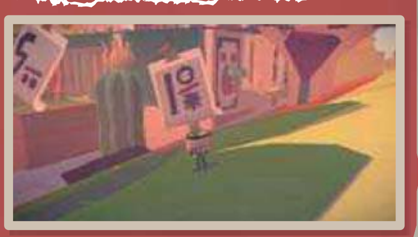
收集地点



1 旋转木马旁，跳上礼物对面的高台，从空心的木头中通过即可打开礼物。



2 从检查点向左，在河边一条有两个NPC的船上，跳上船即可打开礼物。



3 检查点右侧桥下，在一根大节瓜和苹果的中间。

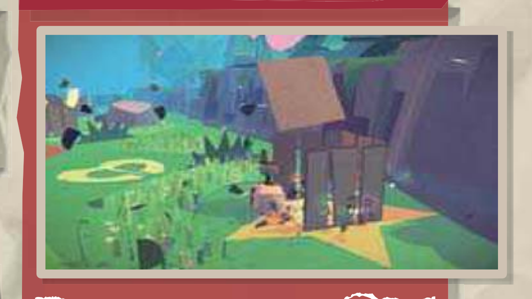
碎纸怪：14只

此关卡的碎纸怪都是在必经之路上成群出现。

五彩碎纸：170张

收集地点

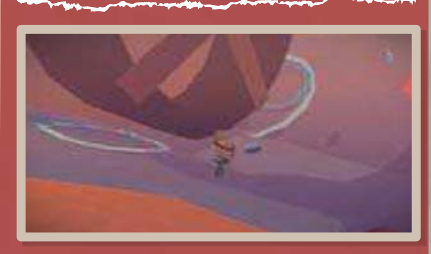
1 骑上猪后撞开沿路的木箱和植物。



2 解锁旋转木马纸艺的地方，左侧通向红色礼物的空心木头中。



3 河边的石头上。



4 谷仓背后的大水车下。



5 谷仓入口右侧悬挂于半空的木箱上以及谷仓背后。



6 在下一关谷仓中找到南瓜头后小郎差会沿着谷仓阁楼上方的通道滚出，可收集本关中余下的碎纸。

通关流程

进入花园后前行一段会触发两位NPC关于猪的讨论的剧情动画，给猪打扮完后跳到它背上就可以骑它前行，撞开沿路的木箱和树丛可以收集五彩碎纸。消灭路上的碎纸怪后撞开栅栏，先从左边沿路收集碎纸，然后跳下去消灭碎纸怪，继续撞开栅栏前行，路过道路右侧放置的相机，相机会自动给小邮差和猪拍照。

剧情动画后小猪会返回小房中，前方的道路被一根红色柱子挡住，用手按住背触板顶起柱子然后让小邮差迅速通过。通过检查点记录后与NPC对话，玩家可以在此场景中尽情收集五彩碎纸、纸艺、礼物等要素。

进入桥边的大型建筑，就可以来到下一个关卡——谷仓，因此在没有收集完本场景中的要素前注意不要误入此房间。

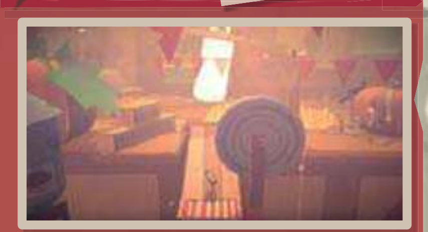
谷仓

全要素收集要求

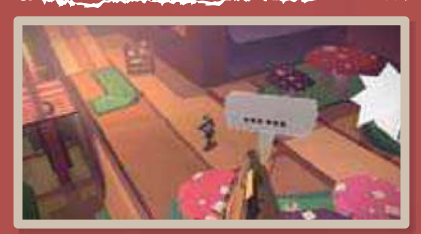


纸艺：4个

收集地点



1 从第一个天平上去后，必经之路的正中间。可解锁节瓜的纸艺模型。



2 从第二个天平上至高台后，右转即可看到白色物体。可解锁南瓜的纸艺。



3 在与松鼠对话获取翻滚能力后，来到场景的东北方向，拍照后解锁种籽兽人的纸艺。



4 在升降梯处从NPC背后的小洞滚入，拍照后解锁老鼠的纸艺。

蓝色礼物：1个

收集地点和方法

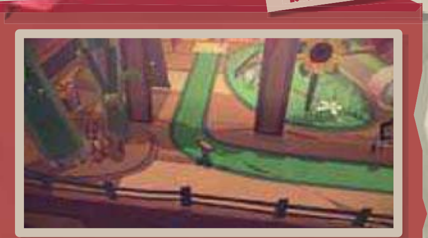


1 打倒高跳碎纸怪后上升降梯来到一处平台上，在平台右侧可看见蓝色礼物。

方法 与老鼠对话后，跳入右侧的场地中，撞向乳酪即可将其移除。滚至墙壁上的鼓皮处发动弹跳即可来到场地中间的高台上，完成后通过弹跳板回到NPC处与其对话。

红色礼物：10个

收集地点



1 制作完南瓜后，画面左侧有一个红色礼物。



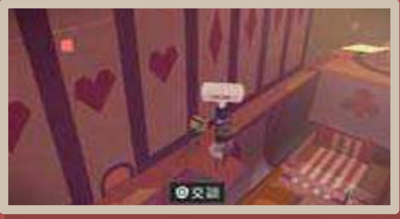




2 走左侧的分岔路即可看到礼物。



3 在高跷碎纸怪第一次出现的平台上，从画面左下方跳上墙壁上的通道，前行一段路即可看到礼物。





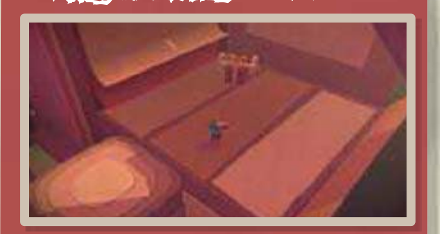
4 从升降梯上去后，再从NPC背后的小洞滚入。



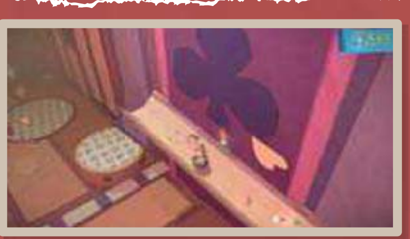
5 通过升降梯来到平台后，进入北面的房间即可看到礼物。



6 从升降台上至平台后向右走一段后跳下即可看到礼物。



7 从升降台上至平台后，在东北方向会看见一个大木桩。先让小邮差站在图标外弹起木桩，当木桩到达最高点时让小邮差进入图标区域再次敲击背触板，配合左右摇杆杆控制方向即可登上木桩。

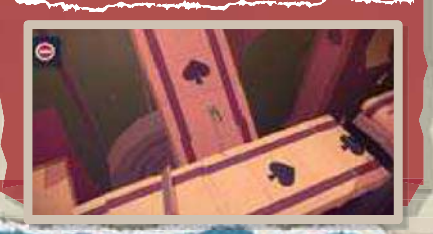




8 从画面右侧的鼓皮跳上墙上的水渠通道即可来到放置红色礼物的地方。



9 第一个传送带右侧有一小洞，滚入即可看到礼物。





10 跳上分岔的传送带后会被送往红色礼物的所在地。

碎纸怪：25只

此关的碎纸怪全部会在必经之路上成群出现。

五彩碎纸：90张

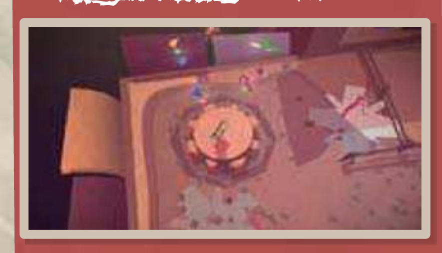
收集地点



1 制作完南瓜后，NPC右侧的管道内。



2 平台中间有一处隐藏碎纸收集点。



3 第四个检查点消灭完碎纸怪后，站上场景西北方的小平台，然后用背触板将其弹起即可收集半空中的碎纸。

通关流程

进入谷仓后先与左边的NPC对话，他会提醒小邮差去阁楼上找到南瓜头。沿着路向前走，道路左侧的NPC会让小邮差为其制作八字胡，制作完成后继续前行。

跳上场景左方的平台拾起地上的橡果投入右侧的天平中，天平会下降。进入天平里面后将橡果扔出来天平就会上升，上高台后，为路中间的节瓜拍照解锁纸艺后并继续向右走。从房间中的橡果传输带上拾取一个橡果，走到天平前将橡果先扔上弹跳板，橡果会自动进入天平。将天平中的两个橡果扔出去后就可以上再跳上高台。

上高台后先给画面右侧的白色南瓜拍照解锁纸艺，然后返回原路继续前行。使用触摸屏将左侧的机关卷起来让橡果进入天平中，从天平跳至对面的平台后一直向左走会发生剧情动画，按照NPC的要求制作一个南瓜。

从检查点左侧的鼓皮跳上去，再次跳跃可收集到鼓皮上方的五彩碎纸。跳至对面的平台，通过鼓皮来到高台上与NPC对话。从NPC身后的木板道路跳上三个连续的鼓皮后会出现碎纸怪。玩家可以利用触摸屏打开场景中间的区域让碎纸怪掉出场景外，这样可以一次性解决多只碎纸怪。

消灭完碎纸怪后会开启右侧的鼓皮机关。跳上去后一直往左走会来到一处平台，先用触摸屏展开三处卷起的机关，通过后可在松鼠身后左侧平台的中间收集隐藏的碎纸，让小邮差走下平台后敲击背触板断开拉伸平台的绳子后会露出下方的鼓皮。击破鼓皮后小邮差会蜷成一团一路滚下。到达画面下方的左右分岔口时先走左边的路找到红色礼物，跳下漏斗就可以回到原路。继续走右侧的岔路来到天平上，丢出三个橡果后天平会上升。来到检查点与松鼠对话后会习得翻滚的技能。进入场景后，可在东北方向解锁种籽兽人的纸艺。

滚动击倒场景中间的纸箱后会降下通道，从通道上至高台后会出现高跷碎纸怪，将其击败后上升降梯，来到平台右侧可收集蓝色礼物，此场景中也有多个红色礼物，玩家可以参照“全要素收集”部分的内容进行收集。

用触摸屏将机关卷起来形成道路，从上面通过后继续前行会来到检查点，此时会突然出现多只碎纸怪。将它们消灭后，别忘了收集场景左上方的五彩碎纸。之后老鼠会提示小邮差滚入小洞，进入小洞后通过鼓皮来到平台上方，消灭碎纸怪后从画面右侧的鼓皮跳上墙上的通道可收集五彩碎纸并来到放置红色礼物的地方。

返回原路跳上画面左侧的鼓皮，上至平台后利用背触板将转轮按提示方向转动，会开启传送带。传送带上有两处收集红色礼物的隐藏地点。在最后一条传送带处将小邮差保持在检查点附近，等鼓皮被传送至此处后，跳上平台后会来到检查点。

来到场景右侧会出现剧情动画，小邮差要找的南瓜从天而降。给南瓜装上五官后，再按下△录制一段自己的声音。然后跟随南瓜继续前行，打开阁楼的窗户就会回到花柱原野。

从通道上滚下后拾起南瓜丢向稻草人，旁边的乌鸦会被赶走。从其身后的道路就可以进入绞架山峰。



1 必经之路上与白色麋鹿对话，将拍摄的花纹装饰在其身上，可解锁麋鹿纸艺。



2 第八个检查点处前行右转会看到一个白色的物体，拍照后可解锁火炬纸艺。



3 必经之路上的一处上升机关旁会有NPC提示拍照，可解锁爱心兽人纸艺。



4 第二个蓝色礼物的右侧，拍照解锁小屋纸艺。

蓝色礼物：2个

收集地点和方法

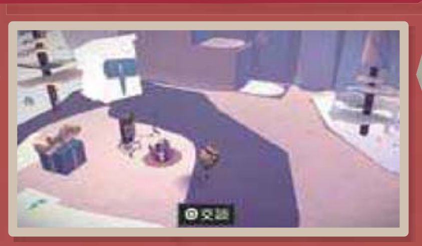


1 经过第一个检查点来到对面的平台即可看到礼物。

方法 与头上有蓝色对话框的NPC对话后装饰旗面就可以开启礼物。

2 检查点旁边

方法 解锁装饰品中的松鼠并给小邮差戴上后与NPC对话即可。





红色礼物：3个

收集地点





1 与白色麋鹿对话后一直向画面右方走，跳下高台就可以看到礼物。



2 在第二处将南瓜头还给稻草人的地方，从其身后的路上去后向右转，沿路往画面下方走。





3 在第二个蓝色礼物旁边的旗帜处跳下，一直向画面下方走可以看到礼物。

碎纸怪：26只



第二个蓝色礼物的NPC右侧，走近被解锁的小屋纸艺会出来一只碎纸怪。

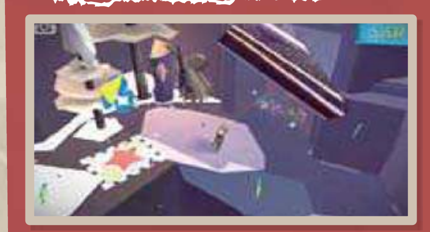
其余的碎纸怪都在路上成群出现。

五彩碎纸：130张

收集地点



1 经过第二个检查点后一直右行会来到一面旗帜前，用触摸屏拉开右侧的帷幔即可看到隐藏的收集点。



2 在制作手套的NPC旁用触摸屏拉开右侧的帷幔即可看到隐藏的收集点。

通关流程

来到绞架山峰后与入口处的NPC对话，他会要求小邮差做出个性的雪花，做好雪花后，走至稻草人处会出现绞架山峰的全景动画，本关卡的最终目的就是到达绞架山峰的顶端。

到达对面平台右手边会有蓝色礼物，与NPC对话后装饰旗面就可以打开礼物。沿路继续前进，用触摸屏点击触摸图标支起斜面，上至有白色麋鹿的平台后与其对话，将拍摄的花纹装饰在它身上就可以解锁纸艺。将方块状的平台向左拉平，然后利用弹跳板跳上去，向右划动触摸图标即可上至高台。用同样的方法继续右行会来到第二个检查点。在一面旗帜前，用触摸屏拉开右侧的帷幔即可看到隐藏的收集点，然后用触摸屏拉开右侧的触摸图标后从打开的机关中间通过并跳上旁边的高台。

经过检查点后，站在场景左侧的圆点中拉动触摸图标，利用弹跳板跳至右侧高台拾取南瓜头，下来后将南瓜头投掷给左侧的稻草人，用触摸屏打开道路右侧的帷幔后继续前行。

来到检查点后与NPC对话并制作手套，制作完成后继续前行，打开左侧的机关上至高台后会出现六只碎纸怪和两只高跷碎纸怪。打败它们后会来到下一个检查点。



在此处向左或向右拉动触摸图标的话，场景中间会出现道路。

继续前行进入山洞，用触摸屏拉开洞内的蜘蛛网，从弹跳板跳上松鼠所在的高台会出现剧情动画，打败接连出现的碎纸怪后进入右侧的洞穴。

继续前行一段会看到路边的触摸图标，让小邮差站上图标然后往左拉出弹跳台，走上弹跳台后向右拉动图标就可以跳上高台。将高台上的触摸图标右拉，从弹跳台跳上高台。向左走拉开地面上的触摸图标就可以打开隐藏区域，拾取南瓜头后返回原路将其还给稻草人，沿着它身后的路走上高台后再沿着右边的路向画面下方走，打开放置在平台上的红色礼物后返回原路。

拉动带有触摸图标的机关后站上去，再向上推动机关，用同样的方式运用路上的机关就可以来到检查点。在必经之路上会看到白色的火炬，拍照后可以解锁纸艺，继续前行在必经之路上会有NPC提示拍照，拍照后可解锁爱心兽人的纸艺模型。

继续前行来到检查点，画面会提示南瓜头的所在位置，向右拉动南瓜头下的机关让其下落一层，然后向左推动同一个机关，再向左拉动南瓜头所在的机关，然后再将机关往右推，拾起南瓜头还给稻草人后会出现多只碎纸怪。

将碎纸怪消灭后，一直前行会看见路边的蓝色礼物和白色小屋的纸艺（纸艺中有一只隐藏的碎纸怪），收集完毕后利用机关到达山顶会发生剧情动画。使用背触板转动山脉，剧情动画后用触摸屏转动发射器，待小邮差走上去后再向内推动触摸图标即可将其发射出去。结果由于碎纸怪的半空拦截，小邮差从空中掉下进入下一个关卡——坠落点。

坠落点

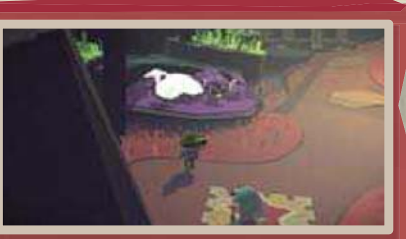
全要素收集要求



纸艺：3个

收集地点

1 书签左侧，可解锁松树苗纸艺。



2 第四个检查点左侧，解锁蘑菇纸艺。



3 第八个检查点的东北方向，解锁苹果纸艺。

蓝色礼物：1个 收集地点和方法



1 必经之路的一栋废弃房屋旁。

方法 阅读碑文后使用黑白滤镜为其身后废弃的房子拍照，再次阅读碑文即可打开蓝色礼物。



2 必经之路上会看到蓝色礼物。

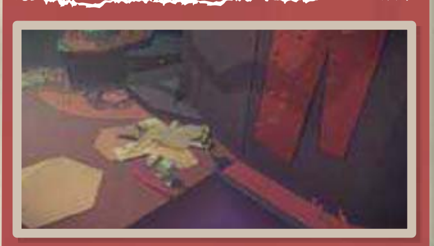
方法 与蓝色礼物旁边的石头交谈，返回之前的场景，在松鼠对面的石柱下拾取卵石回去再与石头交谈。

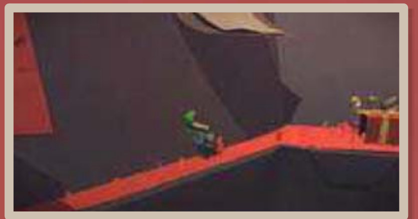
红色礼物：6个 收集地点





1 瀑布的右侧，上高台后可以看到。

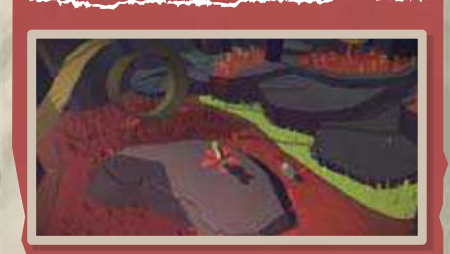




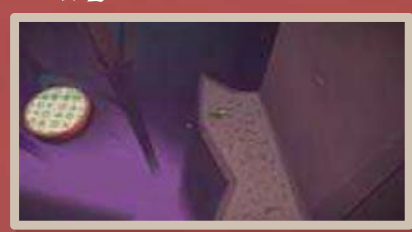
2 在与松鼠对话学会利用胶水墙面的机关后，到对面打败碎纸怪，然后从画面右侧的小路一直走就可以看到礼物。



3 第五个检查点右侧。



4 第六个检查点处，与松鼠对话并消灭了出现的碎纸怪后，在开着一朵红色花的岩石旁边有红色礼物。





5 第七个检查点左侧，通过3个鼓皮后即可看到。具体的通过方法：轻敲鼓皮的话在上面的小邮差会原地跳起，但鼓皮会向左移。因此玩家需要在轻敲鼓皮时再同时将左摇杆向左拨动，然后最好让小邮差在起跳前都保持在鼓皮靠前的位置，这样就不容易掉出下一个鼓皮外了。



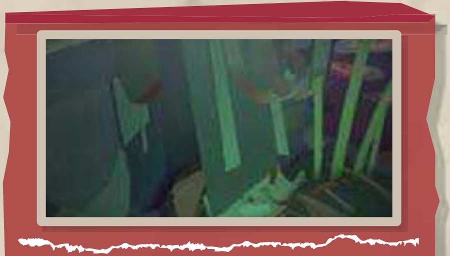
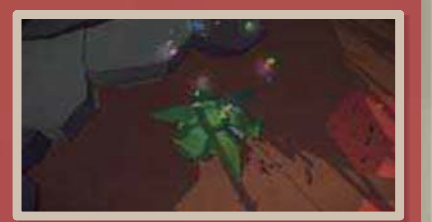
6 在必经之路一处要用手指推出道路的机关右侧能看到礼物。

碎纸怪：74只

本关的碎纸怪都是在必经之路上成群出现。

五彩碎纸：170张 收集地点

1 书签旁边瀑布的水流后面。

2 必经之路上让小邮差站上绿色植物的中心，用背触板弹起植物可收集空中的碎纸。




3 必经之路的木桩上空。




4 在废弃的房子处从左边绕上房子的平台进入房中，有三处收集点。

通关流程

来到坠落点后，可在书签旁边解锁松树苗的纸艺，在场景中间和右侧边缘也有多个五彩碎纸的收集点。在废屋旁打开蓝色礼物并收集完房中的碎纸后，从左侧的路爬上高台后会看到检查点。

继续前行，站上检查点右前方的木桩，按住背触板即可收集到上方的碎纸。走至路口会发生剧情动画，右侧的石缝中会蹦出四只重叠碎纸怪。跳下高台击败场景中的五只碎纸怪后会与被解救的小温迪格成为朋友。小温迪格虽然不像大型温迪格那样可以搬动巨石，但其吃纸的能力也可以帮小邮差扫清前行路上的诸多障碍。

继续前行会在高台上遇见一只松鼠，它会教小邮差利用墙上的胶水走上高台。用触摸屏打开高台右侧的胶水墙纸去到对面，击败四只碎纸怪后，还会再出现两只弹跳板碎纸怪和两只高跷碎纸怪。将它们都顺利击败后小温迪格就可以通过搭建的道路来到小邮差所在的场景。

在检查点右侧可以看见红色礼物。跳下池塘后会看见四只碎纸怪，玩家可以操纵小邮差将碎纸怪扔向池塘中的绿色荷叶上，会有大鱼跳出水面吃掉碎纸怪。走上场景右侧有五彩碎纸的机关后，将池塘左侧的道路伸展开来就可以让小温迪格过来吃掉挡路的纸球了。

去往检查点左侧与松鼠对话可触发剧情动画，消灭出现的碎纸怪后与松鼠对话。继续前行会发生小温迪格被抓走的剧情，从左侧的胶水墙面上去后会看到小温迪格在被两只重叠碎纸怪和一只普通碎纸怪攻击。将其消灭后向场景右侧走一段会出现剧情动画，从天而降的松鼠告诉小邮差要抚慰惊恐的小温迪格，将小温迪格打扮一新，然后拿出相机自拍一张与小温迪格的合照。继续前行会看见圆柱形的桥上有五只碎纸怪。除掉圆柱桥前段的三只碎纸怪后从胶水墙面绕至桥的后段，这里最好让小邮差绕开碎纸怪，然后引诱其上到后方的平台后，再将它们逐一消灭，不然在桥上作战的话很容易掉下桥或者被碎纸怪们围攻。

经过检查点后先来到左侧的鼓皮处，此处的机关攻克需要一点技巧（具体请参考“全要素收集部分”的内容）。拿取礼物后原路返回。回程时方法相同，只需把左摇杆向左拨动换成向右即可。返回原路走上胶水墙面跳上机关即可打开前行道路。让小温迪格咬开纸球，利用弹跳板来到高台上。收集完五彩碎纸后从左侧跳下触动机关打开道路，就可以到达检查点。

从检查点左侧的胶水墙面上去，再从右侧跳下开启机关继续前行。用手指按住背触板将机关推出就可以让小邮差通过。来到检查点后打开路边的红色礼物后会出现一只普通碎纸怪和四只重叠碎纸怪。将其击败后会出现剧情动画，一直前行会遇到三只松鼠，它们会帮助小邮差一起消灭碎纸怪。玩家可以向下拉动右侧的触摸图标，利用滚出巨石来解决碎纸怪。消灭所有的碎纸怪后就可以来到港口了。

港口

全要素收集要求



纸艺：3个

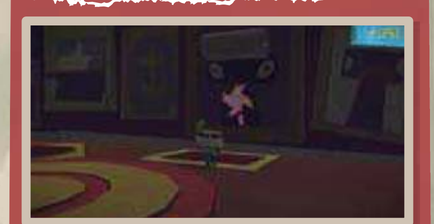
收集地点



1 来到灯塔下方，给海中的白色物体拍照可解锁浮标的纸艺。

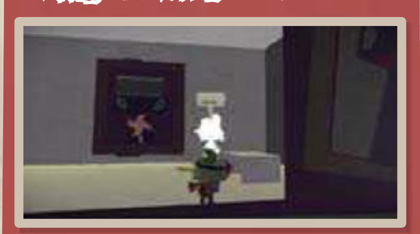


2 在沙滩上给白色的牡蛎拍照可解锁牡蛎的纸艺。





3 在灯塔对面的房子中，用手风琴（首次通关时由于还未解锁此功能，玩家可以在实验室的主厅获得手风琴后再重新返回此处收集纸艺）吹动风扇机关，会打开密室，进去后给右侧的白色物体拍照可解锁首席科学家纸艺。



4 在小酒馆门口与NPC对话，制作一个爱心装饰在小邮差身上，自拍照片制作会员证后会解锁太阳的纸艺，此模型为隐藏纸艺不被算在本关需要解锁的纸艺中。

蓝色礼物：2个

收集地点和方法



1 沙滩旁的平台上

方法 与NPC对话后上至灯塔顶端，用广角镜头拍一张港口的风景照，回去与NPC对话。



2 从①处继续向场景左侧走

方法 与地鼠对话，为其打扮后将其丢上红色讲台站上斜坡，用触摸屏向左拉出前景，拍照后会打开蓝色礼物。

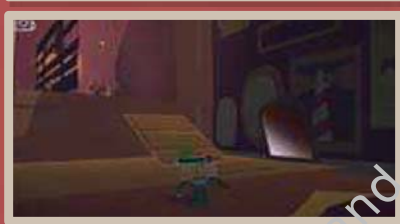
红色礼物：5个

收集地点



1 下灯塔后绕至其背后可以找到一个红色礼物。





2 进入灯塔对面的房子中，在第一个房间拨动右侧墙上的触摸图标会出现通往红色礼物的道路。



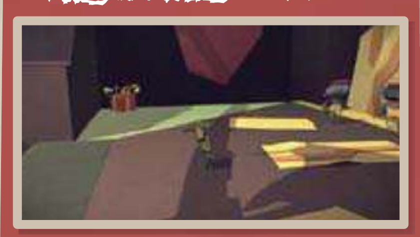


3 出房子后一直向场景左侧走会看见平台上放置的礼物。





4 沿着海边的木头走廊一直向前走可以看到礼物，



5 背对小酒馆入口的右侧

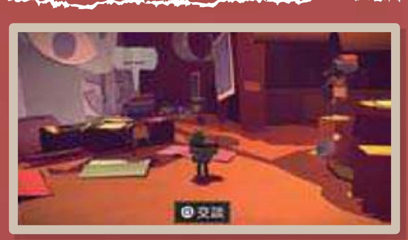
碎纸怪：无

五彩碎纸：100张

收集地点



1 通往小酒馆的斜坡上，右侧有一处收集点需调整角度才能看到。



2 在小酒馆中，办公台右侧有一处比较容易忽略的收集点。

通关流程

从第一个检查点出发一路收集五彩碎纸，滚入灯塔门上的小洞后会自动来到塔顶，与灯塔上的NPC对话后它会提示小邮差去小酒馆。

跳入滑道会来到灯塔下方。给海中的灯塔拍照解锁纸艺后，进入灯塔对面的房子中。在第一个房间划动右侧墙上的触摸图标会出现通往红色礼物的道路、打开房子中的红色礼物并收集完五彩碎纸后走出房子。路过接待处的NPC一直向场景左侧走会看见平台上放置的红色礼物，跳下平台与蓝色礼物旁的NPC对话，去灯塔顶端用广角镜头拍一张风景照，回去向NPC汇报后即可打开蓝色礼物。

再向左侧走会遇到一只地鼠，为其打扮后将其丢上红色讲台站上斜坡，用触摸屏向左拉出前景，可选择肌肉猛男前景或者S型曲线的美人鱼前景，拍照后就会打开蓝色礼物。出来后沿着海边的走廊继续往里走会看到红色礼物。

返回接待处从右侧的路来到小酒馆门口，在门口左侧打开红色礼物后与门口的NPC对话，制作一个爱心装饰在小邮差身上，自拍制作会员证后会解锁太阳的纸艺，然后就可以进入小酒馆了。

进入小酒馆后先从左至右收集五彩碎纸，注意不要遗漏办公台旁边的隐藏收集点。站上右侧平台会出现剧情动画，穿过打开的道路就可以来到温迪格裂谷。



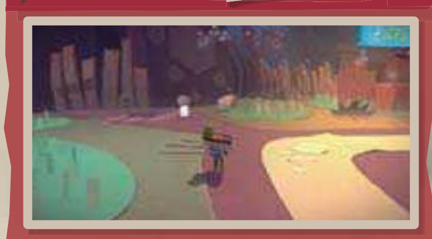
▲从此处进入可以看见想要拍照的地鼠，出来后沿着海边走会看见红色礼物。

温迪格裂谷

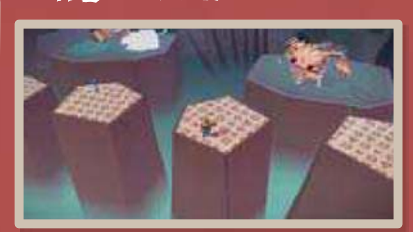
全要素收集要求



纸艺：4个 收集地点



1 路过书签后，必经之路的左侧有一只白色的地鼠，为其拍照后解锁地鼠纸艺。



2 必经之路上第二处有温迪格投掷岩石的旁边，可解锁松果纸艺。



3 到达第二个检查点后，给左处高台上的白色物体照相会解锁多叶树的纸艺。



4 在地面开裂的洞中会看到白色的纸艺，为其拍照可解锁钻探机的模型。

蓝色礼物：1个 收集地点和方法



1 必经之路的右侧。

方法 向篮筐投入一个球以后篮筐会开始左右移动，配合其移动速度投入第二个球之后篮筐会变成左右移动外加上下移动，等篮筐下移后投入球即可打开蓝色礼物。

红色礼物：4个 收集地点

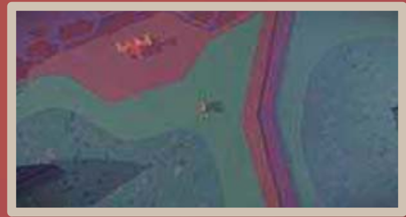


1 在有三个弹跳板平台的场景处，让小郎差上至中间的平台，再将此平台右推，可上到右边的高台打开红色礼物。



2 第二个检查点的东北方向，从场景中间的鼓皮向右跳即可来到红色礼物所在的平台。





3 追逐小郎差的温迪格被关在栅栏外后，一直前行从第一个鼓皮跳上平台往右走就可以看到礼物。





4 打开③中的礼物后返回原路，跳过三个鼓皮上至高台后，在道路右转处跳上左侧的平台后会看到礼物。

碎纸怪：无

五彩碎纸：360张

收集地点

1 解锁了地鼠的纸艺后，跳入放置了三角警告标志的地洞，可收集地洞右侧半空中的碎纸。





2 触发了给温迪格的画像并制作眼睛的剧情后，在必经之路的右侧有两处鼓皮，跳上去可以打开花朵收集里面的碎纸。





3 路过开裂路面场景后，不走胶水墙面而跳下高台场景中间可收集五彩碎纸，不过在收集的同时也要注意避开温迪格的攻击。

通关流程

在书签左边有一处跳床，站上去可以收集半空中的碎纸，在跳床右侧有一只白色的地鼠，为其拍照后可解锁纸艺。其身后有一处放置了三角警告标志的地洞，跳入地洞可收集地洞右侧半空中的碎纸。

跳上路边依次递增的石柱，再从另一边的石柱跳下后会看到旁边的跳床，跳上去收集五彩碎纸。下来后可以看见旁边的蓝色礼物，向篮筐中投入三个球后即可打开旁边的蓝色礼物。

继续前行会发生剧情动画，为画面上的可怕温迪格制作并装饰上眼睛后，翻越涂满胶水的拱桥，按住背触板将前面的机关交替地进行左推或右推，让小邮差迅速通过。

跳上三处鼓皮后会看到场景中间有三处带有弹跳板的平台。先利用背触板将第一个平台右推，让小邮差上至中间的平台，再将此平台右推可上到右边的高台打开红色礼物。用同样的方法上至第三个平台跳上高台后会出现剧情动画，从这里开始可怕的温迪格会向小邮差投掷巨石，被巨石打中的话会丢失邮票。从左侧的路走上涂满胶水的悬崖，引诱温迪格将巨石投向标有×记号的岩石中心部分会开启道路。

打开道路前方触摸图标后跳上鼓皮一路前行，此时右侧也会有温迪格一直投掷岩石，迅速地给两只投掷岩石的温迪格中间的白色物体照相后，继续前行来到一个平台，从此处开始平台会一节一节掉落，所以小邮差必须不停地向前奔跑。

到达检查点后，给左处高台上的白色物体照相会解锁多叶树的纸艺。从场景中间的道路继续前行，注意此处的道路也会一段段下降，并且场景中间有温迪格，如果被打到的话会丢失邮票。如果不慎落下可以从道路两头的鼓皮跳上高台，温迪格是不会上至高台攻击小邮差的。接下来需要玩家利用背触板将场景中间的道路右推让小邮差通过，此时要注意温迪格从左侧投掷的巨石。来到检查点后，在左侧可以收集到五彩碎纸，注意碎纸所在的地面会裂开因此要注意沿着边缘走。用触摸屏打开鼓皮继续前行（一定要提前打开再跳上去），期间要注意躲避右侧温迪格投掷的巨石。并且第三处鼓皮会下沉因此不能多作停留。上至平台后，路边会有多处碎纸收集点，和之前一样此处的地面也会突然裂开因此收集后就需要赶快离开。

到达检查点后，利用场景中间的道路和鼓皮继续前行，同时注意躲避右侧温迪格投掷的巨石。到达平台后路面会像

之前一样开裂。经过检查点后走上左侧涂满胶水的墙壁，利用触摸屏向上划动触摸图标，要注意的是展开的机关会在一定时间后恢复原样，因此要尽快通过。

从检查点的平台跳下后温迪格会开始一直追赶小邮差，从第二段路开始追赶的温迪格会变成两只，第三段路会变成六只。逃入一块开阔的平地后会有NPC出现将温迪格关在栅栏外面。继续前行会来到实验室。路上有两处红色礼物别忘了收集。

实验室

全要素收集要求



纸艺：4个

收集地点



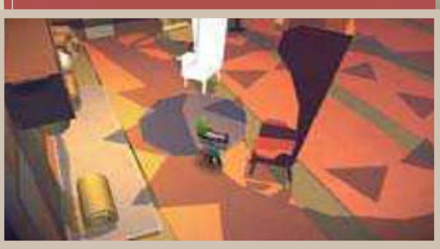
1 与实验室接待处的NPC对话后会来到地下实验室，在房间右侧给白色的NPC拍照后可解锁科学家纸艺。



2 路过第一处上下移动的风箱机关后右转上高台可看到白色纸艺，拍照后解锁电脑纸艺。



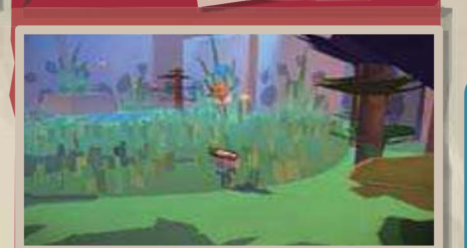
3 经过用风扇吹动珍珠的大型机关后，在下一个场景的右上方就可以看到一个大型白色物件，拍照后解锁手风琴的纸艺。



4 进入科学家的房间后，给壁炉前的白色椅子拍照可解锁纸艺高背椅。

蓝色礼物：3个

收集地点和方法



1 书签的东北方向。

方法 拿出相机调成自拍模式等蝴蝶停在小邮差头上后自拍一张照片，然后与NPC对话。



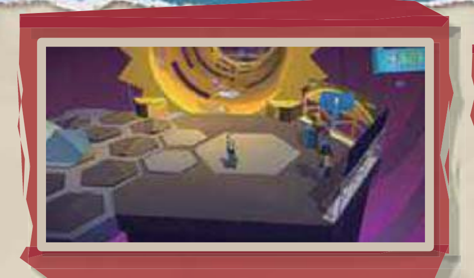


2 从第一个检查点的鼓皮跳至右方平台上可以看见蓝色礼物。

方法 与NPC对话后来到右侧三个打开的纸箱前，引诱温迪格将巨石投入到里面，完成后就可以打开蓝色礼物。

3 黄色的大转筒右侧。

方法 用五彩碎纸购买一条领带，然后为NPC戴上。



红色礼物：4个

收集地点





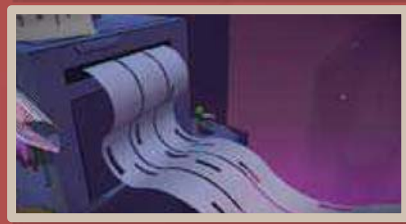
1 实验室入口大门左侧。





2 让小邮差站上风扇，按住触摸图标将其吹上左边的高台可打开礼物。







3 在吹动风扇出现白色道路的地方，通过道路跳至对面，绕至高台后方会看到礼物。





4 上电梯后来到上层，在平台入口的左侧有一个红色礼物。

碎纸怪：46只

此关卡没有隐藏碎纸怪。

五彩碎纸：270张

收集地点

没有比较容易忽略的收集点，沿路收集即可

通关流程

进入本关后与道路左侧天文望远镜旁的科学人对话，它会提醒小邮差去见美丽的首席科学家。收集完实验室外的碎纸和蓝色礼物后进入实验室入口，与接待处的NPC对话后会被送到地下的实验室。

来到地下实验室会看见右边的白色物体，拍照后会解锁科学家的纸艺。与门口的话筒通话后会被要求打扮小邮差并自拍一张照片作为存档。完成后通向实验室内部的道路会开启，跳上像风箱般上下移动的机关收集五彩碎纸，右转避开前后推动的风箱机关，继续前行会来到第一个检查点。

沿着上下推动的风箱机关继续前行，在黄色的大转筒上要注意避开转筒上的空隙，在转筒后部有一圈涂满胶水的地方，站上去不动可以收集此处的五彩碎纸，来到平台后会出现剧情动画，消灭从钻探机中钻出的两只碎纸怪。后进入主厅，绕主厅一周收集完五彩碎纸后来到场景中间的传话筒处会出现剧情动画，小邮差会得到武装手风琴，将左侧房间的三个风扇的点都连上后会开启右侧房间的门。

进入右侧的房间后会习得用手风琴进行发射的方法，将框中的珍珠都射到靶心上后会出现剧情动画，三只飞行碎纸怪会闯入中间的房间，用L键吸住碎纸怪再用R键发射出去即可将其消灭。从碎纸怪撞破的地方继续前行会来到检查点。从此处开始会遇到多处风扇型移动机关，让小邮差站上去后用L键会让其顺时针转

动，R键则为逆时针转动。可以让小邮差一边躲避一边将碎纸怪引至场地中间的风扇上，然后在触摸屏上长按触摸图标启动风扇机关消灭碎纸怪，然后利用风扇上至左侧高台可收集红色礼物。

走上场景左侧的平台吹动风扇会开启前方的道路，进去后吹动风扇打开鼓皮机关，跳上高台后向上拉动触摸图标露出里面的风扇，吹动风扇会出现白色的道路，跳上去向前走会来到检查点。点击检查点右侧的触摸图标放下道路，走到头后再触摸道路右侧的图标放下道路即可来到对面，此时会出现一只重叠碎纸怪和两只飞行碎纸怪。将它们消灭后利用机关上左侧的平台吹动风扇调整右侧的转盘机关的缺口到可以让小邮差通过位置。通过后会来到一处前后推进的风箱机关前，让小邮差先站上一侧机关随其左右推进一次便可收集到上面的五彩碎纸，用同样的方法将此处的碎纸收集完后跳至对面的平台。收集完右侧悬崖旁的碎纸后会看到左侧上下推动的风箱机关，倒数第三处风箱机关会在小邮差到达时才开始启动，因此一定要注意把握到达的时间使其与最后两处的机关保持一致频率。

继续前行利用风扇的风力被传送到高台上，吹动前面的风扇使得右侧的黄色风扇开始传送风力，利用风力被传送到右侧高台后继续前行会来到一处利用风扇传送珍珠的机关，利用L键和R键调整风扇的角度，当风扇的灯光呈绿色时会持续送风，将珍珠送至右边后会从地下冒出四只重叠碎纸怪，将其消灭后会再出现四只飞行碎纸怪。解决掉它们后继续前行会路过检查点。

在消灭多只碎纸怪后利用风扇传送至高台，在跷跷板机关上会出现两只飞行碎纸怪。解决掉它们后跳上左侧的平台一直向画面下方走，吹动道路尽头的风扇，然后原路返回跷跷板机关上。继续前行会进入一个有NPC操作着电脑的场景，收集完下层的五彩碎纸后，吹动风扇横置平台，使用跷跷板机关上至右侧平台收集碎纸。吹动平台上的风扇来到画面下方，经过平台来到左侧吹动风扇机关旋转收集碎纸。跳至旁边的高台吹动门帘，进入左侧房间会触发剧情动画并出现两只普通碎纸怪和两只飞行碎纸怪。地上的洞中还会有规律地弹出一只普通碎纸怪，用手风琴将其消灭。跳入左侧的地洞，从左侧地洞中再次弹出时，向前推动左摇杆可以上到高台，路过大型屏幕时拍下三张自己的照片，继续向前会到达检查点。

用手风琴吹动门帘，进入电梯后吹动风扇来到上层，来到广阔的平台处向左走会看到红色礼物。返回原路长按背触板并向左划动推动机关，由于机关会迅速复原，因此需要小邮差迅速通过此处。

将检查点附近的碎纸怪击败后，地面上会出现钻探机，消灭从里面钻出的两只飞行碎纸怪和两只重叠碎纸怪后进入科学家的房间。为壁炉前的白色物体照相后解锁纸艺高背椅。与科学家对话时，会有钻探机突然入侵房间，小邮差从房间地面的洞中落下，来到了下一个关卡——地下洞穴。

地下洞穴

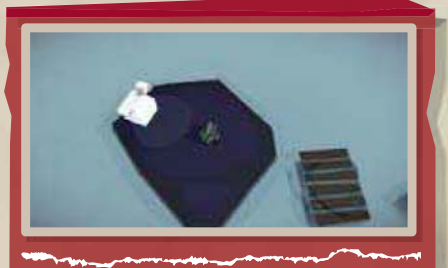
全要素收集要求

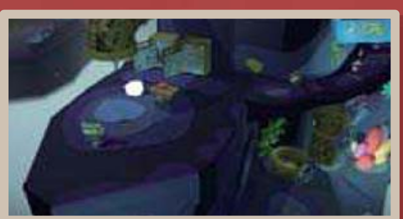




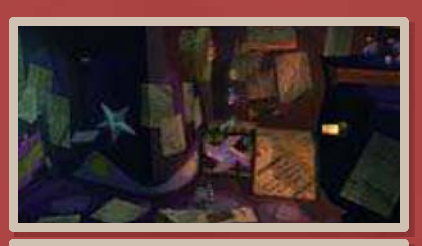


1 跳上右边的岩石一直走到尽头会看见白色礼物，拍照后解锁礼物纸艺。





2 给左侧柜子里跳出的白色物体拍照会解锁纸艺碎纸怪。





3 路过两处吹动小风扇打开弹跳板的机关处，让小郎差正对河边，用相机可解锁码头居民的纸艺。



4 路过一长段有着×和○的机关平台后，从高台上下来就可以看见被关在笼子里的全白温迪格，为其拍照可解锁温迪格的纸艺。

蓝色礼物：2个

收集地点和方法

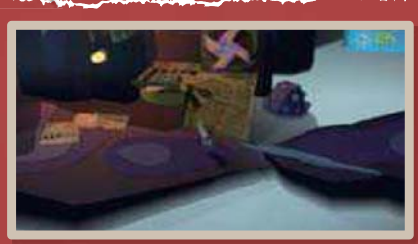
1 从此处的分岔路右转，一直向前走会看见蓝色礼物。







方法 与松鼠对话后，拿回足球交还给它即可。







2 从风扇机关处向右走。

方法 敲击背触板让顶上的岩石落下连接道路，到达对面后再敲击背触板使岩石落下，上至高台后与地鼠对话即可打开蓝色礼物。

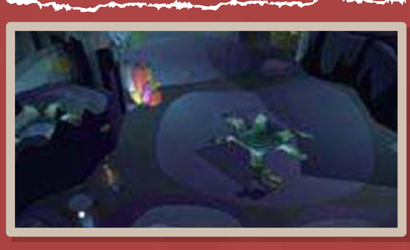
红色礼物：6个

收集地点

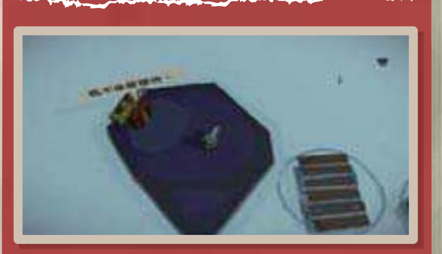
1 取出卡在风扇中的碎纸怪后，上左侧高台，利用鼓皮跳至左侧小路上，向里走会看到礼物。



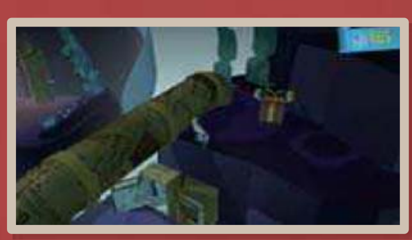




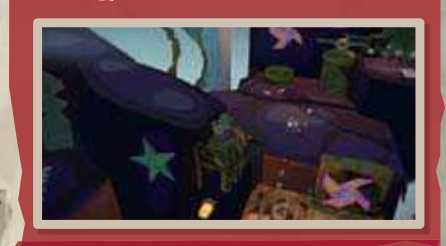
2 跳入被钻探机打出的地洞后，小郎差会从左侧的地洞中弹起，此时可看到礼物。



3 解锁礼物纸艺后将其打开（礼物位置参照纸艺处的内容）。



4 在解锁碎纸怪纸艺的地方跳上柜子，上到高台后就可以打开礼物。



5 在此处借助风扇的力量来到左方管道上，再跳上高台向左走即可看到礼物。



6 利用浮石上的鼓皮跳至右侧高台上。

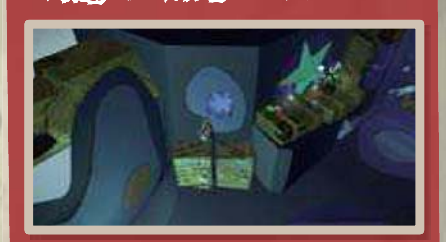
碎纸怪：155只

1 坠入地下洞穴来到地面后会出现两只碎纸怪，因此在此处不要急于前行。

五彩碎纸：330张 收集地点



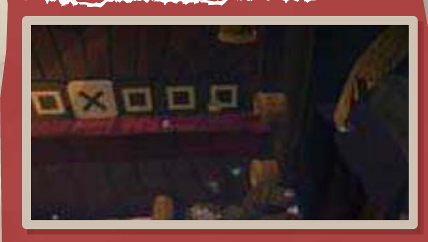
1 从半空中落下时会有四处碎纸收集点，要注意用左摇杆控制方向来进行收集。



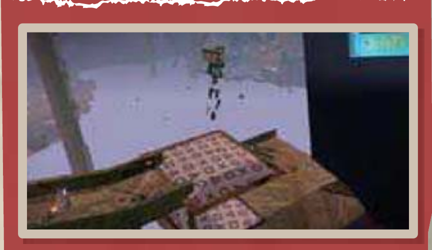
2 跳上左侧的箱子，在右侧的高台上可收集碎纸。



3 解锁了温迪格的纸艺后，跳入地洞可取得半空中的碎纸。



4 在一处○×的长条形通道处会出现两只弹跳板碎纸怪，将其解决后不要进入右侧的管道而是直接跳下右下方的高台就可以收集上面的碎纸了。



5 在解救科学家前后有两处两重鼓皮，在最上层的鼓皮起跳时一定要确保跳到最高。

通关流程

小邮差坠入地下洞穴后玩家要注意用左摇杆控制方向来收集半空中的碎纸，来到地面后消灭两只普通碎纸怪后来到检查点。消灭了检查点前方的碎纸怪后，来到右侧钻探机旁会看见其左侧有一个风扇，利用手风琴将卡在风扇中的碎纸怪吸出来，利用风力来到高台上。往画面左方走可以收集红色礼物。

在此场景中会先出现多只碎纸怪，将它们消灭后跳入新出现的地洞中，小邮差会从左侧的地洞中弹起，打开红色礼物后返回原路，会再出现三只碎纸怪和两只飞行碎纸怪。将它们击败后利用场景右侧风扇上至高台后会看到风扇机关。用手风琴吹动风扇机关后上至左侧的高台，剧情动画后下至平台会出现三只飞行碎纸怪和一只弹跳板碎纸怪，将其击败后跳入管道来到右侧场景。一直前行会来到一处有两个柜子的平台，先消灭右侧柜子里跳出的弹跳板碎纸怪，然后趁另一只碎纸怪昏迷时为其拍照会解锁碎纸怪的纸艺，将其消灭后从右侧的小路继续前进，制作火焰照亮洞穴后继续前行会来到检查点。

用手风琴吹动风扇机关，借由风力上到平台后跳入风扇机关下的风筒中，吹动机关调整右侧的圆盘机关，通过后跳至右侧高台继续前行。

从下层的管道进去后会来到第二层平台的左边。收集完五彩碎纸后回到下层，跳至管道上面再跳到第二层右侧管道的入口。进管道后来到第三层，长按○可让小邮差滚至检查点。剧情动画后前进一小段路会出现多只碎纸怪，玩家可利用地上的触摸图标来将碎纸怪击晕或者阻碍其进攻。

消灭完碎纸怪后继续前行，在画有×图标的机关处，先按×让小邮差起跳，然后长按×露出鼓皮，让小邮差收集完鼓皮上方的碎纸后，跳到对面的检查点。转动检查点旁的小型风扇机关会露出弹跳板，

用同样的方法继续前行。

剧情动画后，小邮差需要去解救被关押着的小温迪格。吹动左侧的风扇机关将其放下，此时场景中会陆续出现碎纸怪，将出现的碎纸怪都消灭后与小温迪格继续前行。

用触摸屏移动水上的浮石前行，解救了小温迪格的妈妈后，与其协力解决掉出现的碎纸怪。剧情动画后小温迪格就和妈妈团聚并离开了。从场景左侧的风扇上至高台后继续前行会来出现剧情动画，在检查点前使用手风琴吹动画布就可以打开道路，前行后会来碎纸怪的岛下巢穴，小邮差必须把困在其中的科学家和码头居民都救出来。

一路前行会发现被困在半空中的科学家和居民们，用触摸屏先将定住岩石的链条解开，然后摇动PSV让其落入水中，再拖动触摸屏图标让科学家和居民们上岸。消灭路上的三只碎纸怪后会来到画有×的机关处，按×让小邮差起跳后迅速放开X键，走至平台边缘起跳来到对面，跳入管道中当小邮差从右侧管道弹出并对准×图标时，按×键将小邮差弹至对面。

经过检查点会来到一处连续利用×和○的机关。先起跳然后放开×键，然后再按×让小邮差起跳并按住×不动，让小邮差走下平台并长按○键，让小邮差滚至×平台上后松开○键，待其来到最右侧画有○的平台后，再同时按下×键让小邮差来到×的平台上，松开按键即可将小邮差送至高台上。从高台上下来会看见笼子里白色的温迪格，给其拍照解锁后将其放出笼子，此时地面上会出现钻探机和碎纸怪，温迪格会帮忙消灭碎纸怪。

路过本关卡最后一个检查点后，用背触板将左侧的平台移至右侧的鼓皮上，让小邮差来到右侧高台上并继续前行会看到一处标有×的机关，先站上机关前的鼓皮收集半空中的碎纸，然后长按×露出上面的鼓皮，从下层鼓皮的边缘跳至×的鼓皮上（期间不要松开×键），来到右侧平台上后放出温迪格，此时会出现多只碎纸怪。解决掉它们后跳入管道来到最下方的场景，走向钻探机会出现剧情动画，打败相继出现的碎纸怪后用手风琴吹动场景左侧的风扇机关，在登上钻探机前还会出现一大批碎纸怪，将它们都消灭后，索格港的旅程就到此结束。进入钻探机后，小邮差就被送到了下一个关卡——书页之间。

书页之间

全要素收集要求



纸艺：3个

收集地点

1 图中所示位置，拍照后解锁睡莲纸艺。



2 必经之路上，解锁蜂房纸艺。

3 第十个检查点右侧，拍照后解锁墨水瓶纸艺。

蓝色礼物：1个

收集地点和方法

1 从检查点右侧的路上去会看到蓝色礼物。



方法 拿取这个蓝色礼物需要一点技巧：站上移动的黄色平台后先站在右侧通过阻挡的机关，再来到左侧，当黄纸移动到正对的平台前后，先上跳并走下平台回到黄色平台上。再迅速切换到翻滚状态。走上左侧的胶水机关，用手风琴吹开门帘，再迅速切换到翻滚状态，然后跳上台阶，回到黄色平台上用触摸屏向上拉开阻挡的机关就可以来到蓝色礼物前了。



红色礼物：6个 收集地点



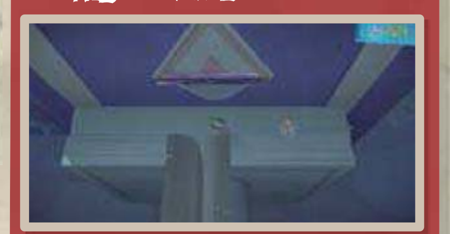


1 从翻转机关处到达检查后往画面下方走。

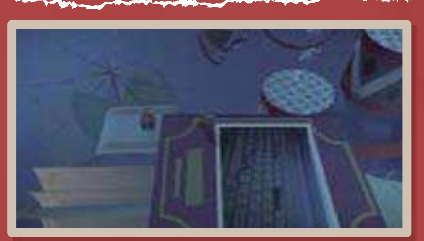




2 走过三本旋转的书，在紫色那本的右前方可以看到礼物。跳上书本前方的高台会滚至礼物处。



3 到达此处使用触摸屏打开机关会看到红色礼物。



4 从此处跳下即可打开礼物。





5 与此处的NPC对话后，走右侧的黄色道路可通向红色礼物。





6 在三角锥和三角形的组合机关处向场景左侧走。

碎纸怪：无

五彩碎纸：130张 收集地点

沿路收集，没有隐藏收集点。

撕纸大冒险

通关流程

走出钻探机后一边收集五彩碎纸一边前行，跳上上下移动的平台到达对面打开书签。从旋转的书上迅速通过后使用翻滚模式滚过前后移动的纸张下方的小洞，从右侧涂了胶水的道路继续前行会到达检查点。

从胶水机关上的弹跳板起跳时不要作任何操作即可到达对面。通过此处后继续前行，从检查点右侧跳上涂有胶水的纸面，当其一百八十度旋转后迅速站上下一个机关涂有胶水的那面，到达平台上后会看到检查点。在大画布前先拍一张照片进行装饰，完成后迅速跑过前方会快速收起的机关，要走纸张外沿，并在最后一张纸上发动跳跃。

跳上左侧平台。用鼓皮跳

上高台，然后跳上左侧的翻转机关，按住背触板将其向右推动可将小邮差送至左侧的翻转机关，用同样的方式可以登上前方的平台会来到检查点。

打开检查点旁边的红色礼物后，从几本连续翻转的书上迅速通过，注意书本的右前方有一个红色礼物。下去后给蜂箱拍照可解锁纸艺，继续前行会来到检查点。通过此处的机关时可以利用翻滚技能滚过纸张中间的小洞以避免被扫下平台，继续前行，用触摸屏打开上方的大书并拉出连接的道路，与NPC对话后其会提示小邮差跟着墨水前进。场景右侧有一个红色礼物别忘了收集。

从检查点开始跟随五彩碎纸的位置前行，收集完碎纸后通过鼓皮机关上至高台。向场景右侧走会来到折纸道路机关前，此处只要观察折纸运动的规律就不难通过，分岔路处不管走哪条路都会到达对面平台。从平台上的检查点开始点击触摸图标可展开黄色的区域供小邮差行走，但要注意的是黄色的纸面不能做过多停留。玩家可以同时打开多个黄色区域，迅速通过后停留在触摸图标上。

来到下一个平台后机关变为三角锥，点击触摸图标会让三角锥平放为三角形，中间的绿色部分可作停留，收集完里面的五彩碎纸后来到下一个平台会看到检查点，此处开始机关变为三角锥和三角形机关的组合，要小心的是后半段有空心机关，因此打开机关前要先看清楚再走上去。在最后一个检查点右侧解锁墨水瓶纸艺。跳入对面墨水瓶左侧的小洞就会来到沙漠。

沙漠

全要素收集要求



纸艺：4个

收集地点

1 书签左前方，可解锁仙人掌的纸艺。

2 第一个检查点左侧，解锁猪的纸艺。

3 与小猪分开后右侧高台上可看到，拍照后解锁沙漠灌木纸艺。



4 在进入大型巴士前，从左侧的路上高台可看见白色水塔，拍照后解锁水塔纸艺。

蓝色礼物：2个

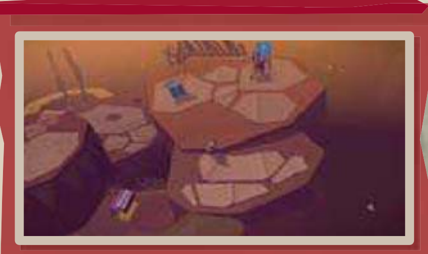
收集地点和方法



1 路过大瀑布后会在场景左侧看到。

方法 与NPC对话后解锁骷髅和骨头的装饰给小邮差戴上，再与NPC对话。





2 拿取⑤处的红色礼物后再行至右侧的平台，用触摸屏打开通往上方的道路，上至高台后会看到蓝色礼物。

方法 与松鼠对话后，为其装饰上嘴巴即可。

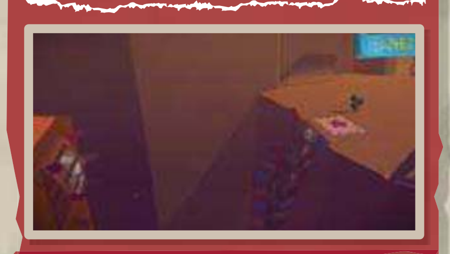
红色礼物：6个

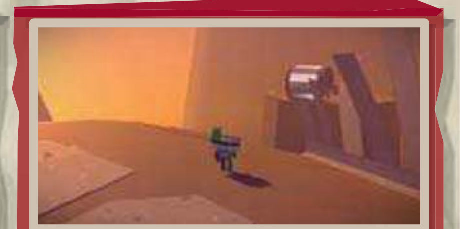
收集地点





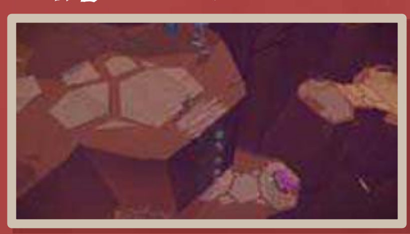
1 与小猪分开后，从解锁沙漠灌木纸艺的地方向画面下方一直走可看到礼物。





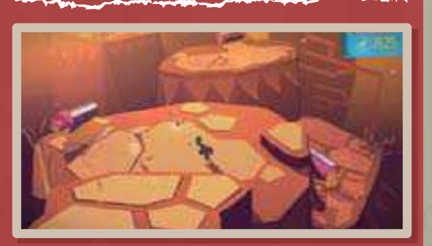


2 第二个检查点右侧



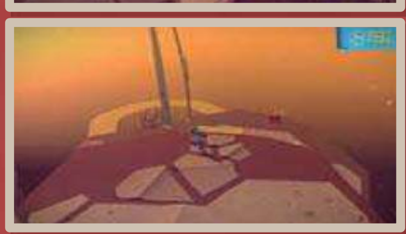


3 拿取第一个蓝色礼物后，利用右侧悬崖的胶水机关下高台，在场景左侧即可看到礼物。

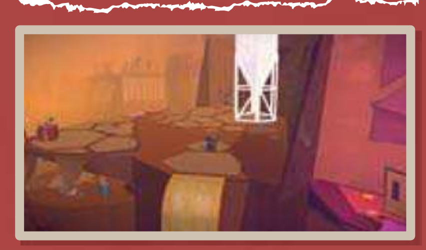


4 拿取③中的礼物后用触摸屏打开黄色道路，走过去后在右侧悬崖下可看到礼物。





5 拿取④中的礼物后再经过两个平台，在东北方向会看到礼物。



6 在进入大型巴士前走左边的路上至高台后可看到礼物。

碎纸怪：无

五彩碎纸：220张

收集地点

都是沿路收集，不过要注意的是在收集红色礼物的分岔路上也会有碎纸，所以别忘了收集。

通关流程

从书签处往左走可以收集碎纸和纸艺，场景中间和右侧也有五彩碎纸的收集点，收集完后走上场景左侧依次上升的石台。继续前行来到第一个检查点，为检查点左侧的猪拍照后可解锁纸艺，解锁后骑上小猪一边收集碎纸一边前



行。在一处分岔路玩家可以先走左边然后再顺路收集右侧的碎纸。与小猪分开后右侧会有纸艺，再从高台向画面下方一直走可看到礼物。返回原路继续前行会来到第二个检查点，使用触摸屏开启左侧的胶水机关，上去后会看见一处大瀑布，用手长按背触板可切断水流让小邮差通过，从左侧场景领取蓝色礼物后从右侧的胶水路上下去，利用触摸屏打开道路继续前行上至最高处时会发生剧情动画。

在进入大型巴士前先使用触摸屏打开左侧的道路，上去后会看见纸艺和红色礼物。返回原路打开大型巴士的门进入。

旅人

全要素收集要求



纸艺：3个

收集地点



1 与松鼠对话后前进一小段路即可看见左上方的白色物体，拍照后解锁叶面人纸艺。



2 第二个检查点右侧，拍照后解锁雪花纸艺。



3 为右上方的白色物体拍照可解锁纸艺向日葵。

蓝色礼物：2个

收集地点和方法



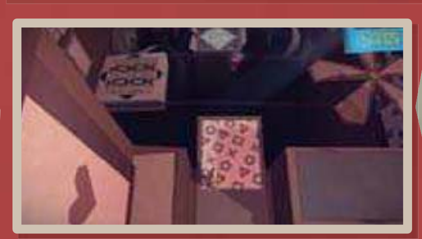


1 必经之路的检查点旁。

方法 与检查点右侧的松鼠对话，让小邮差站在背触板图标的右侧，然后用手按住背触板将机关挡住，最后向右倾斜PSV即可。

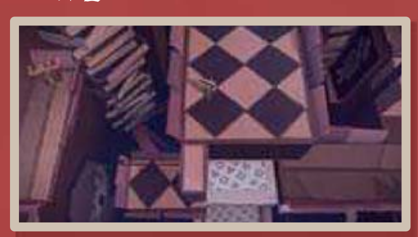
红色礼物：3个

收集地点



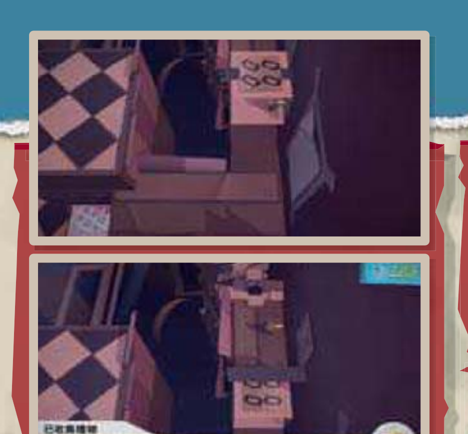


1 第四个检查点从鼓皮跳上左侧的高台，然后利用右摇杆控制画面中间的接球板，接中15次后就可以打开机关，向右走就可以看到红色礼物。





2 第五个检查点的左侧，站上鼓皮后将PSV右倾，跳上第二层鼓皮再将PSV左倾，跳上右侧高台，再将PSV右倾从第三层鼓皮跳上高台，走在高台左侧突出的一小平台后跳至左侧的第三层鼓皮上，再跳至左方平台就可以打开礼物了。



3 第五个检查点右侧，取得方法：走入顶上标有反重力感应图标的方盒中，反扣PSV后，方盒会上升至放有PSV的平台，走上平台即可拿取礼物。

碎纸怪：无

五彩碎纸：90张

收集地点

沿路收集，在通往红色礼物的分岔路上也会有碎纸，要注意收集。

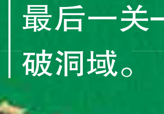
通关流程

从第一个检查点出发，与左侧的松鼠对话后松鼠会要求小邮差给其外表添加花纹，添加后小邮差还需要改造一下自己的外表并拍照留念。完成后继续前进可看到左上方的白色物体，拍照后可解锁纸艺叶面人。

继续前行来到第二个检查点，会发生剧情动画，从这里开始玩家不仅要让小邮差继续前行，还要使用重力感应让画面中的另一名邮差（此后统称2号邮差）滚向终点。检查点右侧可以解锁雪花的纸艺。之后让小邮差走上绘有重力感应的图标，然后长按左侧的两处触摸图标并配合倾斜PSV让2号邮差滚至道路中间的白色笼子中，机关被启动后2号邮差会被送至右边下层场景，小邮差可从道路继续前行。在第二个白色笼子处先向左倾斜PSV，再轻敲背触板让2号邮差滚过白色笼子，向右倾斜PSV让其滚入画面右前方的管道。点击触摸屏图标让2号邮差滚过去，再向前倾斜PSV移开路上绘有重力感应图标的机关，向下倾斜PSV让2号邮差从上方通过同一机关，此时小邮差面前的道路也会被打开。

让2号邮差滚入路边的小槽中再向右倾斜PSV，然后让小邮差站上右侧的移动机关，并向前倾斜PSV。点击左侧的触摸屏图标，再让PSV向左倾斜就可以让小邮差到达对面让2号邮差向右滚过白色笼子，继续利用左右倾斜PSV让小邮差们继续前行，注意在道路的右上方解锁纸艺向日葵。解锁后向下倾斜PSV使2号邮差滚入管道，再从左上方管道滚出后，小邮差前面的道路被打开，走上重力感应平台后，一直保持将PSV前倾（前倾角度不要太大，因为倾斜角度和移动速度成正比）的状态，然后用左摇杆控制平台上小邮差的站位以防被物体阻挡落下平台。

来到第三个检查点后让2号小邮差滚入管道中。与检查点右侧的松鼠对话拿取蓝色礼物后继续前行。将PSV左倾，露出弹跳板，站在第二个重力感应图标上面后将PSV向下倾斜，利用弹跳板上高台后会看到第四个检查点。



将中间的重力感应机关移至适当位置时让小邮差起跳来到第五个检查点。站上鼓皮后将PSV右倾，跳上第二层鼓皮再将PSV左倾，让小邮差跳上右侧高台，再将PSV右倾，从第三层鼓皮跳上高台，走上标有重力感应图标的移动平台。将PSV前倾后再左倾可以让小邮差来到左方平台，将PSV下倾会出现第二个重力感应平台，站上去后缓缓前倾PSV，看到平台后跳上去，再右倾PSV站上重力感应平台，右倾PSV来到右侧平台。继续前行利用重力感应平台，在四周移动并敲击背触板上跳收集碎纸。

继续前行，用手指顶住横放的重力感应板，然后下倾PSV让小邮差通过。来到检查点会发生剧情动画，用触摸屏将车顶掀开放另一名小邮差自由，然后让小邮差从巴士的前方跳下。这样就来到了游戏的最后一关——破洞域。

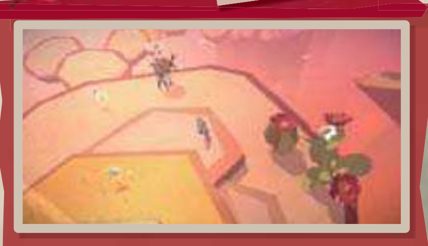
破洞域

全要素收集要求



纸艺：4个

收集地点

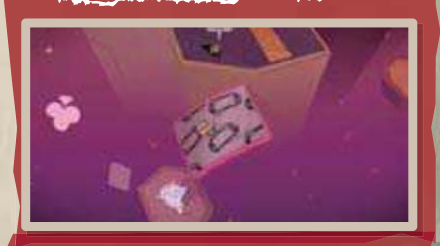


1 第一个检查点右侧，可解锁蝴蝶的纸艺。





2 检查点左前方（必须拿出相机来调整角度才能看到），给白色物体拍照可解锁松树纸艺。



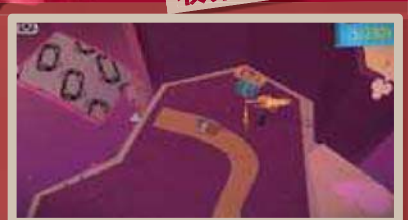
3 在此处左侧，给的石头上的白色人物拍照可解锁树精兽人的纸艺。



4 帮松鼠制作星星后，给右侧的白色物体拍照会解锁篮框纸艺。

蓝色礼物：1个

收集地点和方法







1 必经之路的稻草人旁。

方法 与稻草人对话后，从右侧的鼓皮跳上高台，从松鼠手中抢过南瓜后跳下左侧的平台，将其还给稻草人即可。

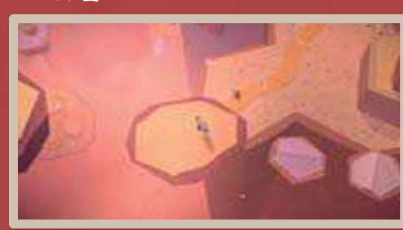
红色礼物：12个

收集地点





1 第一个检查点前面的分岔处向左走。

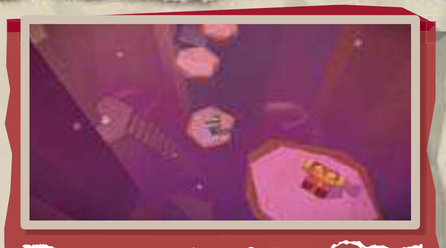
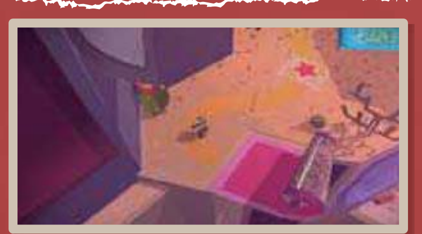




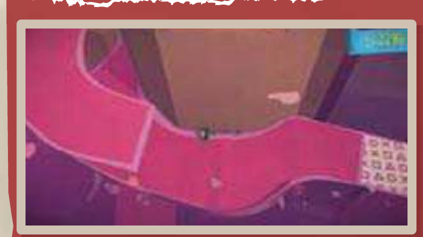
2 第二处分岔路口向右走。



3 第三处分岔路口向左走。

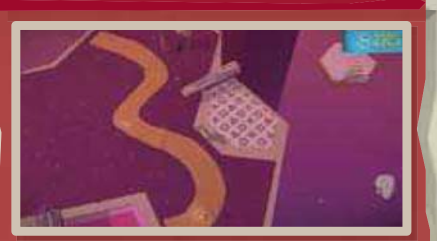

4 第二个检查点从左侧的小路往画面左方走。



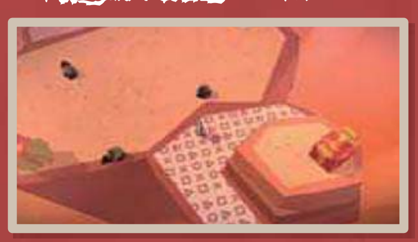

5 从第二处检查点前的道路滚下时，往画面左方回滚一段路会看到礼物。



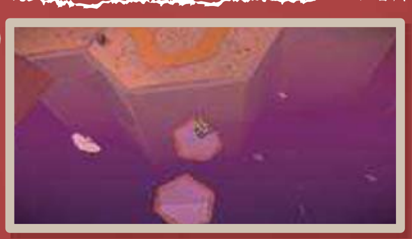

6 小郎差第一次以翻滚状态滚下后，从此处的缝隙中通过即可拿到礼物。



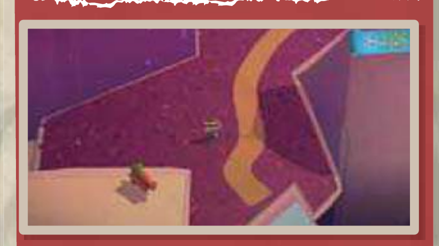

7 从稻草人旁边的鼓皮跳上左侧的高台即可看到礼物。



8 从稻草人旁边的鼓皮跳上有一群松鼠在的高台后就可以看到礼物。



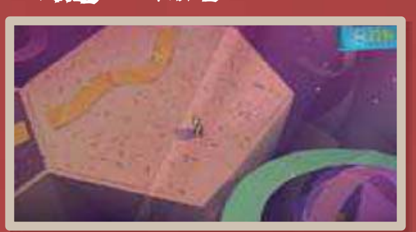
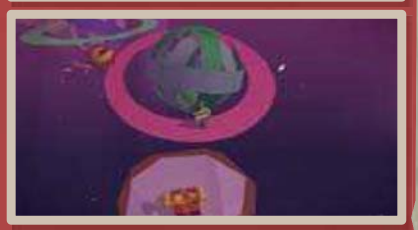

9 在必经之路的一处有许多地鼠的平台上，往画面下方走会发现分岔路，继续前进就能看见礼物。



10 在此处往左走会看见一条分岔路，从左方




滚下即可看见礼物。

11 从右侧跳上绿色的卫星带，再经过右侧的粉红色卫星带，继续往画面右方走就能看到礼物。

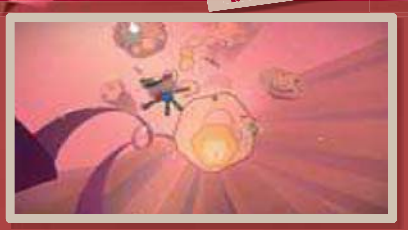



12 在第二颗卫星的下面，先走上卫星的内环，然后倾斜PSV将其换到画面下方，走上外环跳下去一直前行即可看到礼物。

碎纸怪：无

五彩碎纸：180张

收集地点

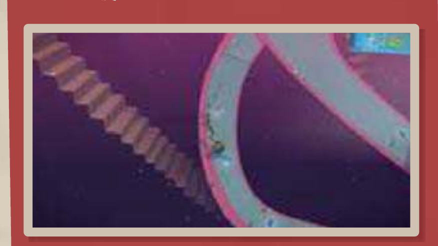


1 从巴士上掉下后，用左摇杆控制小邮差的下落方向收集半空中的碎纸。

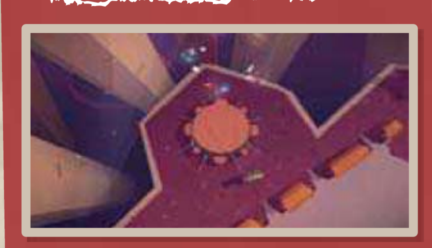
2 沿第二处礼物的底座走一圈可以收集碎纸。



3 此处半空中的五彩碎纸也别忘了收集。



4 此处的分岔路口两边都有五彩碎纸，左侧道路上的收集十分考验玩家的操作技巧，左侧道路比较狭窄并且弯道转动较急，因此在弯道处玩家可以只靠轻微拨动左摇杆来控制，这样既可以放慢小邮差滚动的速度也方便修正滚动的方向，两侧道路的碎纸收集需要通过此关卡两次。



5 帮松鼠制作了星星后其身后半空中有一处收集点。

通关流程

从巴士上掉下后用左摇杆控制小邮差的下落方向收集半空中的碎纸，从第一处检查点一直前行，走浅紫色的分岔路可以收集红色礼物。

到达第二处检查点后，可先在场景左侧收集红色礼物，然后用触摸屏展开道路，小邮差会变为翻滚状态，注意用左摇杆控制方向以防小邮差滚出路外。滚下第一段路后往画面左侧回滚一段路可以看到红色礼物。返回原路继续前行。上至平台后从画面上方的两块巨石的缝隙中穿过可看到红色礼物。

利用左右移动的重力感应平台来到稻草人处，此处有两个红色礼物，收集完礼物并帮稻草人抢回南瓜头后继续前行。通过重力感应平台就会来到检查点。路上可看见一个白色纸艺，拍照后解锁树精兽人的纸艺。

再次切换为翻滚状态一路滚下后，左右摇动PSV来让重力感应机关避开中间的障碍物，再让小邮差依次向前跳跃就可以来到对面的平台了。打开平台处的道路小邮差会切换为翻滚模式，再往前走就是一处重力感应和胶水机关结合的平台，左右倾斜PSV让小邮差从中间涂有胶水的地方通过，来到地面的平台后会发生剧情动画。从天而降的松鼠会要求小邮差为其制作一颗星星，制作完成后继续前行，会来到第四个检查点。用触摸屏打开检查点前方的道路后小邮差会再次切换为翻滚状态。向前滚动后前方的道路会自动打开。然后小邮差就会来到卫星前，左右移动PSV即可调整卫星的轨道，经过这三个卫星后小邮差会切换为翻滚状态，前方的道路会自动打开。

你

通关流程

在此关中没有任何收集要素，关卡的完成度一开始就为百分之百。玩家只需顺着道路不断前进，就可以回顾游戏中遇到过的角色。跳入道路尽头裂开的平台。再配合背触板的使用，就可以让小邮差来到检查点。走上场景中间的鼓皮并用背触板将其击破后会出现剧情动画，小邮差会消失并留下折纸世界留给玩家的信息。









信息

通关流程

最后的关卡“信息”和“你”一样，是一开始完成度即为百分之百的关卡。在此玩家可以欣赏非常有创意的类似手工制作记录的ED，这也是属于玩家和小邮差自己的故事，内容十分温馨。

通关后解锁迷你艾欧塔和爱托娃的纸艺。如果是以整个游戏100%完成的状态通关的话，可解锁纸艺艾欧塔和迷你爱托娃。





在今年E3展上被评为最佳游戏之一的本作在创意上可谓夺人眼球。斑斓多彩的画面、丰富多变的场景、考究的配乐和音效、对PSV各项功能的灵活运用等都会让玩家在游戏的过程中感到十分享受。并且通过解锁纸艺，让玩家在现实中进行手工制作的设定也使得本作的乐趣被延展到了游戏之外。不过本作的缺点也很明显，那就是好玩但不耐玩。几小时即可通关的主线，全要素收集和白金也只需再额外花几小时，这都会让玩家对本作产生一种意犹未尽的遗憾之感。

文 胧月 美编 咕噜



PSV	ACT ｜动作・一骑当千		
	真・三国无双 7& 猛将传		
	真・三国无双 7 with 猛将传		
	Koei Tecmo Games	日版	2013 年 11 月 28 日
	1 ～ 2 人	7140 日元	无对应周边

PSV 版《真・三国无双 7& 猛将传》将家用机的两款作品合而为一，包括了无印版的所有内容。无印版的秘藏武器收集依然保留，但不涉及到奖杯的获得。在此基础上，《猛将传》新追加了每名角色的第二秘武作为新的收集要素。这次的模式较为丰富，而需要通过收集来获得的奖杯并没有无印版多，因此总体玩起来还是很轻松的。好了，下面进入本篇攻略的正文。

系统详解

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
方向键 ↑、←、→	对护卫武将下达指示
方向键 ↓	缩放地图
□	普通攻击
△	蓄力攻击（C 攻击）
×	跳跃 / 上下马 / 爬梯子
○	无双乱舞
L	防御 / 受身 / 移动时保持面向不变
R	易武攻击
SELECT/ 点击触摸屏右下	召唤马匹
长按 SELECT/ 按住触摸屏右下	召唤马匹并自动上马
START	调出菜单
点击触摸屏左下或中央	觉醒（需要觉醒槽满）
△	C1
□△	C2
□□△	C3
□□□△	C4
□□□□△	C5
□□□□□△	C6

※ 角色装备自己的得意武器时，可在 C1 ～ C6 的特定阶段追加△键，形成特殊的 EX 攻击，下文详述。

存档继承

和《无双大蛇 2U》一样，本作也可以继承无印版《真・三国无双 7》的存档，掌机版的继承方法当然要比同平台的 PS3 版要复杂一些。如果你玩过 PS3 版的《真・三国无双 7》，那么请将游戏碟再次放入 PS3，启动游戏后打升级补丁，然后进**オプション**的セ－ブ / ロ－ド一项，按□键上传，上传完毕后再进入 PSV 版的《猛将传》，按照系统提示即可顺利继承了。当然，上传存档的 PS3 和继承存档的 PSV 的 PSN 账号一定要相同，否则系统不会予以识别。

无双乱舞

无双槽初始只有1格，升级后可以增加到3格。无双槽的积蓄方式包括：攻击敌人、受到攻击、濒死红血时自动回复、在战场上获得老酒或玉玺，部分坐骑也拥有自动回复无双槽的技能。

本作的无双乱舞每次只消耗1条无双槽，没有多级无双。无论武将装备什么武器，其3种无双乱舞都是固定的。每名角色都有3种无双乱舞，初始只有无双1，通过升级即可获得另外两种无双，全角色的3种无双发动方法是共通的，详见下表。

角色濒死红血发动无双乱舞，可形成真·无双乱舞，个别技能允许角色在通常状态下也能发动真·无双乱舞。两名玩家联机时，角色相互靠近身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。在将星模式中靠近护卫武将时也有电流出现，此时按○键即可自动转为激·无双乱舞。

种类	指令	习得条件
无双 1	地面时按○	初期即有
空中无双	空中时按○	11 级解锁
无双 2	按住 R 键后按○	24 级解锁

EX攻击

每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记，角色初期默认装备自己的得意武器。武将只有在装备得意武器时才能发动EX攻击，指令为特定段数的C系攻击后按△。EX攻击发动时会出现明显的分身，追加强大的攻击技或辅助技。EX攻击的指令可以在按START键调出菜单，在武将的“アクション情报”中查看，每名角色均有两套EX攻击。



武器克制系统

本作武器分为天、地、人三种相性，按照“天>地>人>天”的关系循环克制。观看武器图标的颜色可以很方便直观地看出武器的相性，蓝色为天，绿色为地，红色为人。当玩家克制敌将时，不仅攻防加强，而且可以发动旋风连击；当玩家被敌将克制时，不仅攻防减弱，而且玩家除投技和无双外的招式均无法对敌将造成硬直，但可以发动易武反击。

旋风连击

旋风连击（スト－ムラッシュ）是玩家克制敌将时才能发动的技巧，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个蓝色的水晶，表示该敌将的气魄槽。除无双技外的任何攻击都可以削减敌将的气魄槽（哪怕被防御），而当敌将的气魄槽被打成零时再以地面攻击命中他，就可以发动旋风连击。敌将被打至空中时，一样可以发动旋风连击，而且空中连击能够更快地削减气魄槽。

《猛将传》中的旋风连击可在OPTION中设置成自动发动或手动发动，设置为手动发动（任意发动）时，即便对方的气魄槽被打到零，继续追打也不会进入旋风连击，而是同时按□＋△即时发动。建议玩家设置为手动发动，把握好时机可以将更多的敌人卷到旋风连击中。

旋风连击发动后全程无敌，伤害高、范围大，发动中对于目标敌将外的敌人也造成伤害。在发动中途连打□或△，可令旋风攻击的HIT数变多，不过中途无法使用其他攻击手段，仅在收招阶段可以用无双技进行追击。旋风连击打中多名敌人时连击数很高，可以快速积蓄觉醒槽、无双槽。在玩家没有好的属性武器时，旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

易武攻击

每名角色可同时装备两件武器上场，进入战场后不得再更改。战场上按R键可切换武器，在切换的过程中还会发动攻击，即为易武攻击（ヴァリアブル攻击）。易武攻击的特性和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。具有特殊效果的易武攻击，在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按R发动的，也有部分武器在按R键切换到该武器时也会发动易武攻击效果（例如方天戟），注意区分。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。另外易武攻击可以通过长按R键来控制发动的时间，部分武器在长按R键后还会发动特殊效果。



易武反击

易武反击（ヴァリアブルカウンター）是玩家被敌将克制时才能发动的技巧，此时敌人头上会出现红色的感叹号。在这种情况下敌方武将发动蓄力攻击，就会出现绿色光芒提示，这时按 R 键就会自动进化为易武反击，留给玩家的反应时间非常充裕，难度很低。易武反击发动后短时间内攻防加倍，同时受到攻击也不会出现硬直，可以借此来一举扭转不利的局面。另外，易武反击还可以大幅增加觉醒槽。

由于易武攻击是可以用来取消普通攻击的，因此当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击，也可以按 R 来发动易武反击。但如果是被敌人打成硬直状态了，就无法用易武攻击来反击了。防御状态中也可以使用易武反击。

觉醒

战场上角色的头像旁边有一条橙色的觉醒槽，只要蓄满即可点击屏幕中央或左下方发动觉醒。增加觉醒槽的方式是攻击敌人，而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。进入觉醒状态后，角色的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加，同时受到敌人的攻击也不会出现硬直，而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后，觉醒槽会不断减少，减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中，无双槽会变为一条不分段的计量表，长度则取决于角色的等级。拥有 3 条无双槽时，觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按○发动觉醒乱舞，而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束，因此一般来说都是到最后阶段发动比较划算。

在觉醒乱舞时按住○键不放可以持续攻击。用觉醒乱舞命中足够多数量的敌人，就会自动升级为真・觉醒乱舞。真・觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化，另外在结束之前会追加新的攻击。在乱舞途中如果吃到老酒、玉玺，无双槽依然会增加，从而延长乱舞时间。如果玩家事先有意识地在战场上打出一些老酒、玉玺，并制订好乱舞的行动路线，一个觉醒乱舞放一两分钟也不是问题，用真・觉醒乱舞打死敌人会留下大量经验值道具，并且会自动回收到角色身上。



成长强化

角色能力

角色自身能力分为体力、攻击力、防御力这 3 种数值。这三项数值可通过升级提升，但即便当角色升到 150 满级时，数值也不会加满，这时需要到将星模式下的学问所直接购买相关提升道具。另外对于有数值强迫症的玩家，切记不要在角色满级前购买提升道具，这样很可能会提前限制住数值上限，导致即便升到 150 级也无法满数值，且再也无法购买提升道具。



系统适性

角色对每种武器的系统适性最高为 4 星，最低为 1 星。系统适性会随着等级上升而增加，但每个角色的系统适性上限是既定的，在查看角色资料时，如果发现他对某种武器的系统适性为 1 颗金星 +3 颗黑星，即代表该角色对该武器的系统适性目前为 1 星，但可通过升级提高至 4 星。

特殊动作限定于 4 星才能发动，一共有 4 种。通过装备对应武器的天禀技能（中文版名为天赋），可以在系统适性不足 4 星的情况下发动特殊动作。以下是 4 种特殊动作的效果：

轻功	在攻击或空中按 × 键可以使出高速移动，是快速过关的得力帮手，用来完成挑战模式下的“迅雷”也非常有效
无影脚	蓄力攻击中按□键可以使出突击，熟练掌握后可以形成有效追击
转身	受到攻击时按 × 键可以使出紧急回避，用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加范围打击效果，增加乱军中的安全系数，但也会影响部分招式效果

武器概述

本作共有 82 种武器，角色间的武器不再重复，非常厚道。日后的 DLC 还将追加新的武器种类，感兴趣的玩家可以关注一下飞蹴甲的实力。本作每名角色的武器共有 8 个级别的设定，除了四把 1 ~ 4 银星的普通武器外，还有两把 1 ~ 3 金星的趣味武器，以及一把 5 金星的第一秘武和一把 6 金星的第二秘武。

普通武器可直接购买，趣味武器则有如下三种获得方式，分别为：在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里选择“ギャンブル购入”随机购买、将星模式连战后的奖励。无论哪种途径，其几率都很低。猛将传的第二秘武在攻击力上更是超过了第一秘武，当然属性并不如打造过的 4 银星普通武器好。由于本作没有第一秘武相关的奖杯，因此玩家只需专注收集第二秘武即可。

本作玩家获得的武器总和不得超过 1200 件，超过上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况，最好的方法是把武器卖掉。如果在战场上出现这种情况（例如打出秘藏武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能调出菜单在武器确认画面中按□键选择扔掉了。

武器属性

本作武器属性的种类堪称历代之最，每种武器最多可以附加 6 种属性，武器的名称为“级别最高的属性”+“该级别武器的原名”。每种属性的最高级别为 10 级。武器属性实际上包含了传统意义上的武器属性和武器附加能力这两种类型，不过按照游戏中的设定都统称为武器属性，下面将分类对全属性进行详细说明。

武器属性

名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结在当场
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发

1. 火炎：和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢和前作基本相同，即使是 10 级炎属性威力也非常有限，本作中的敌人很容易受身，很难形成着火连技了。

2. 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时目测有极少量的伤害加成。不过本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且将冰冻的人打死，不会像以前那样立即破冰倒下，而是继续被冻住，可以鞭尸，直到自然解冻。但是由于冰的附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，实用性还是低了不少。冰结主要是冰住后配合强力的攻击如无双之类，实现不浮空的地面伤害。如果在旋风连击发动可能的状态下把敌将冻结，那么解冻后还可以再次发动旋风连击。

3. 雷击：命中敌人后附加雷击，雷击有一定的波及范围，并且有一定几率追加“敌最大体力的 2%× 属性等级”的比例伤害，但即便是 LV10 发动率也并非 100%。雷击还有一定几率引发气绝，但需要注意当雷击与诱雷组合时，发动率会下降，且对于浮在空中的敌人无效。

4. 斩击：一定几率令杂兵以及旅团长（含旅团长）以下的无名大众脸即死。一定几率追加“敌最大体力的 2%× 属性等级”的比例伤害，实用性非常高。

5. 旋风：和其他属性不同的是，旋风的发动率为 100%，在无印版中无比 BUG 的该属性得到大幅削弱，现在仅对防御中的敌人造成伤害，且无法崩防。当然配合雷击和斩击后仍然可以达到与无印版“旋风”相似的性能，还是比较推荐的。

6. 病毒：使对方进入中毒状态，中毒状态时伤害增加，10 级的毒大概能增加 30% 的伤害。

7. 闪光：打中时相当于给对方身上埋个炸弹，继续攻击对方到一定程度时就会产生一个和诱爆、爆花一样的爆炸，威力也不大。缺点是对敌方的尸体无效，发生机率也低于诱爆，比较鸡肋。

武器附加能力

名称	效果
荆棘	将部分所受伤害弹回给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增长
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
爆花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力 2 倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力 2 倍效果
脱兔	红血时起身，附加移动力增加效果
相扬	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
胜哄	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱

名称	效果
激昂	无需红血即可发动真・无双乱舞
裂帛	受身成功时会对周围的敌人造成伤害
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害
暴风	攻击力随击破数上升，挑战模式限定
彗星	吹飞攻击的吹飞距离增大，挑战模式限定
迅雷	跑步中受到攻击不会硬直，挑战模式限定
百花	易武反击成功时的强化获得延长
烈火	吹飞攻击时产生爆炸
斧戎	每击破 50 人发动战神斧的效果
铠袖	每击破 50 人发动战神铠的效果
战靴	每击破 50 人发动韦驮天靴的效果
罗刹	体力低下时击破敌人会进入强化状态
煌武	根据周围我方将领数而提升攻击力

1. 荆棘：挨打时，会在对手身上出现个黄色小爆裂，不但使其出硬直而无法继续攻击，还能将一部分玩家角色挨打伤害返还给他，10 级时的弹返率为 100%。荆棘的最大意义并非弹返伤害，而是中止敌方的连续攻击，这在修罗乃至究极难度下具有非常重要的意义。

2. 方圆：可以 360 度防御，有些时候需要，例如当相性被克用易武反击对付对手时，可以按着防御看敌将出招时 R，但是若边上有很多小兵，那么没有方圆的话会很不安全。

3. 狂乱：体力越少，对敌伤害越高。LV10 时仅在红血时攻击力翻倍，蓝血时无效，由于凯歌是本作的必备属性，所以狂乱的实用率非常低，基本可以无视。

4. 猛攻：攻击上升防御下降，虽然能提升 20% 的攻击，但在究极难度下即便防御力升满也可能被敌方的无双秒杀，所以不怎么推荐。

5. 铁壁：防御上升，攻击下降。不过对于“攻击就是最好的防御”的本作而言，这个属性并不怎么实用。

6. 乱击：提高无双的伤害，10 级大概提高 50%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的角色（如王元姬）来说相当有用。

7. 连击：随着连击数，伤害有逐渐提高的加成。相当于是《战国无双》的乱击，由于一个觉醒无双一般都能有很多 CHAIN，因此也是有用的。

8. 神速：提高出招速度，出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、朴刀、偃月刀之类的，带上 10 级神速后会强得多。但是，一些本身出招很快的，如细剑、镖之类的，如果带了很高级别的神速，出招时会影响到手感，导致 C 连击不够精确。

9. 连锁：连击的持续时间延长，不容易断，一般和连击配合使用。此外，将星模式里一些要求一定连击数以上击破敌将的战功目标，有连锁会容易得多。总体来说没什么用。

10. 疾走：击破敌将后会追加掉落韦陀天靴，10 级的话几率还是比较高的，但由于马匹的存在，该技能的意义并不明显。

11. 治愈：攻击对手时回复自身体力，可视为凯歌的劣化版。

12. 高扬：提升攻击对手时增加的无双量，可视为咆哮的劣化版

13. 开眼：提升攻击对手时增加的觉醒槽量，可视为胜哄的劣化版。

14. 诱爆、诱雷：除无双乱舞和旋风连击外的任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂/雷击的雷电，但追加的是相当于 1 到 2 级的闪光/雷击的爆裂/雷电。其中爆裂范围较大，威力较小，雷电范围小但威力大。诱爆倾向于保证出招安全，诱雷倾向于提高伤害。不过这两个是可以同时在同一兵器上出现的。总体而言是比较有用的，尤其是攻击范围小的兵器，有了诱雷诱爆可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵断掉，也能加快无双和觉醒槽的积蓄。

15. 爆花、雷花：挨打时，有一定几率出现 1 到 2 级的闪光的爆裂/雷击的雷电，来断掉对手的出招，不过高难度下远不如荆棘有用，因此基本可以无视。

16. 背水、忍耐、脱兔：红血时倒地起身分别获得战神斧、战神铠、韦陀天靴的功效，基本没用。

17. 相扬、相坚：当装备的两把兵器相性相同时，攻击/防御上升，10 级大概提升 20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加。

18. 怯懦：攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭（就是从高处跳下来的奇袭）后的状态，不会进攻。仅在特定场合有用。

19. 气绝：攻击造成的状态一定几率变为眩晕，若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了之后就变成浮空，有时反而有弊端。因此这个剥离可谓是画虎不成反类犬。

20. 蜗牛：攻击时一定几率使敌人行动迟缓。通常来说用途不大，但低等级对付一些斗气将时也会有用。

21. 凯歌：打死敌人时恢复一定的体力，增加量非常明显，是挑战高难度的必备技能。

22. 咆哮：打死敌人时多增加一定量的无双，哪怕是用无双打死的敌人也照样加无双。

23. 胜哄：打死敌人时多增加一定量的觉醒槽。

24. 小槌：攻击正在防御的敌人会掉钱。作用很小，因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖卖就几万出来了，将星模式还可以靠派兵所派兵后拿支援兽去卖钱，差价一次一万多，谁还缺你小槌的这点钱……

25. 激昂：无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的差别只是是否带个炎属性，觉醒无双也可以带炎，一般来说用途不大，不过等级不高时打修罗难度，有些斗气将防很高，这时觉醒无双配合咆哮来长时间烧也是一个办法。

26. 裂帛：受身成功时发生冲击波，对敌人造成伤害。该属性防追打的意义远大于造成伤害本身，

不过冲击波的判定实在太小。

27. 顽强：不会被防御崩坏。注意是不会被崩坏，也就是能防掉类似刀的 C3 最后一下这类崩防技，但投技类的属于防御不能，该技能是无效的。在目前两作《真・三国无双》都在向《大蛇》靠拢的情况下，总体而言实用性很低。

28. 突风：提升吹飞的敌人撞到人时的伤害。至于加多少，游戏打到小兵根本不会在上方显示血条，更别说被吹飞撞到的了，所以就无从测起。但是这东西要来何用？

29. 暴风、彗星、迅雷、百花、烈火：在挑战模式的对应任务下取得武器属性玉后获得的属性有加成，对挑战成绩的提升有不小作用。

30. 斧戎、铠袖、战靴：《无双大蛇 2U》照搬过来的属性，不是非常推荐。

31. 罗刹：装备该属性的武器时体力减少，击破敌人随机获得战神斧、战神铠、韦驮天靴的强化效果。

32. 煌武：周围武将数越多攻击力越高，在需要奔走闯荡的关卡中实用性依旧不高。

角色特技

角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作开放型。先来看看第一种，能力补正型共有 18 种，每种最高 20 级。习得方法则是在特定条件下打败敌将后随机获得。随着级别的增高，习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度可以有效地增加习得的几率，另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下，可以通过中断再开的方法来确保习得技能，同时满足多个条件时只能习得一种。

能力补正型特技最高为 20 级，容易被忽略的是即便在战场上也可以随时切换装备特技，根据战场灵活使用吧。

白刃一闪：提高会心一击的发生率。不装这个也会随机出现会心一击，发动会心一击时，该攻击的最终伤害将翻倍。

庆云招来：增加运，影响获得的兵器的质量好坏。作用较为明显，在修罗和究极的高星关下还能较容易获得黄星兵器。

战庭の胜哄：提高战场上掉落各种物品的几率。这个技能在 20 级后效果还是比较显著的。修罗以上难度下，战场上掉落包子、战神斧、战神铠之类的物品的几率很低，鸡腿和华佗膏这类高级恢复物品基本绝迹。而装了 20 级的战庭の胜哄后，这些都会掉落。基本上一个觉醒无双清场后，满地除了经验值道具以外，还会出现很多补给品。

藤甲秘术：降低射击攻击伤害，类似前作的射击耐性以及以往的藤甲铠。本作虽然一般没有过多的弓兵，但是某些关卡还是会有的，再加上这作没有攻击耐性可以装，被射到必有硬直，弓兵多时被射中走路都走不了，伤害也不小。好在技能可以在战场上更换，因此及时换上也就是了。

狮子奋迅：提高打击类招式的判定长度，相当于真空书。由于从六代开始，就有很多招式是用效果类招式冒充打击类招式，所有判定线也都是假的，因此并非所有兵器都适合装备此技能，后面会有详述。

体力高昂／扬、攻击高昂／扬、防御高昂／扬：分别是提升最大体力、攻击力、防御力，相当于朱雀翼、白虎牙、玄武甲，20 级为提升 20%。和前作不同的是，这作即使人物能力已买满 1000 了，这些技能也还是有效的。

哄の声、钢心胆：分别是提高对敌将的伤害和减少受到敌将攻击的伤害，加起来相当于前作的对

能力补正型		
特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在 100 连击以上的情况下击败敌将
守破离心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将（推荐用自带属性的无双技）
庆云招来	容易获得优质道具和武器	击破数在 1500 以上时击破敌将
战庭欢呼／战庭の胜哄	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击破敌将
体力之奔流／体力の奔流	体力槽的回复量增多	在武器相性占优的情况下击破敌将
无双之奔流／无双の奔流	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击破敌将
觉醒之奔流／觉醒の奔流	觉醒槽的增加量上升	在觉醒状态下击破敌将
斗志之阳炎／斗志の阳炎	强化道具的持续时间增加	用易武攻击击破敌将
藤甲秘术	对射击系攻击的耐性上升	在移动速度增加的状态下击破敌将
无明帐／无明の帐	受属性攻击所造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击破敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击破敌将
龙腾虎跃／狮子奋迅	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击破敌将
体力高昂／体力高扬	提高体力上限	在体力全满的状态下击破敌将
攻击高昂／攻击高扬	攻击力增加	在攻击力 2 倍的状态下击破敌将
防御高昂／防御高扬	防御力增加	在防御力 2 倍的状态下击破敌将
战吼／哄の声	对敌将的攻击力增加	用旋风连击击破敌将
钢心胆	对敌将的防御力增加	用易武反击击破敌将
卷土重来	倒地时会回复体力	在红血状态下击破敌将

武将强化，20 级时差不多各提高 20%。
卷土重来：躺在地上时回复体力。20 级时加血量还是不少的，而本作的敌将在你死防时会用跳攻击打背，被打翻了就可以躺着不起来加血，又或者骑马让敌将跳方打下来也可以，高难度下若没血了可以临时装上这个来设法摆脱危机。

特殊动作开放型

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单，只要将该武器对应的武将的级别提升到 50 级即可。而将 4 种特殊动作中的任意一种的全部武器的天禀（中文版名为天赋，为简便起见下文不再重复）练出来，就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天禀。具体如下：

特技名	效果	习得条件
羽扇天禀	与武器系统适性无关，只要装备羽扇就能发动轻功	诸葛亮升到 50 级
翳扇天禀	与武器系统适性无关，只要装备翳扇就能发动轻功	庞统升到 50 级
钩爪天禀	与武器系统适性无关，只要装备钩爪就能发动轻功	张郃升到 50 级
刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备刀就能发动轻功	孙权升到 50 级
箜篌天禀	与武器系统适性无关，只要装备箜篌就能发动轻功	蔡文姬升到 50 级
击剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备击剑就能发动轻功	徐庶升到 50 级
圈天禀	与武器系统适性无关，只要装备圈就能发动轻功	孙尚香升到 50 级
弧刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备弧刀就能发动轻功	周泰升到 50 级
棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备棍就能发动轻功	周瑜升到 50 级
细剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备细剑就能发动轻功	刘禅升到 50 级
三节棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到 50 级
盾牌剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备盾牌剑就能发动轻功	星彩升到 50 级
伸细剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备伸细剑就能发动轻功	袁绍升到 50 级
迅雷剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马师升到 50 级
锡杖天禀	与武器系统适性无关，只要装备锡杖就能发动轻功	张角升到 50 级
旋刃盘天禀	与武器系统适性无关，只要装备旋刃盘就能发动轻功	鲍三娘升到 50 级
双剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到 50 级
双钩天禀	与武器系统适性无关，只要装备双钩就能发动轻功	乐进升到 50 级
双杖天禀	与武器系统适性无关，只要装备双杖就能发动轻功	大乔升到 50 级
双翼刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备双翼刀就能发动轻功	关兴升到 50 级
打球棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备打球棍就能发动轻功	郭嘉升到 50 级
多节鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备多节鞭就能发动轻功	貂蝉升到 50 级
螳螂铁丝天禀	与武器系统适性无关，只要装备螳螂铁丝就能发动轻功	张春华升到 50 级
飞燕剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到 50 级
笔架叉天禀	与武器系统适性无关，只要装备笔架叉就能发动轻功	王异升到 50 级
飞刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到 50 级
镖天禀	与武器系统适性无关，只要装备镖就能发动轻功	王元姬升到 50 级
舞投刃天禀	与武器系统适性无关，只要装备舞投刃就能发动轻功	贾充升到 50 级
弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到 50 级
两节棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到 50 级
偃月刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备偃月刀就能发动转身	关羽升到 50 级
咒符天禀	与武器系统适性无关，只要装备咒符就能发动转身	左慈升到 50 级
双刃剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到 50 级
烈击刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到 50 级
连刃刺天禀	与武器系统适性无关，只要装备连刃刺就能发动转身	张苞升到 50 级
龙枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备龙枪就能发动转身	赵云升到 50 级
拂尘天禀	与武器系统适性无关，只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到 50 级
牙壁天禀	与武器系统适性无关，只要装备牙壁就能发动旋风	曹仁升到 50 级
鬼神手甲天禀	与武器系统适性无关，只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到 50 级
九齿钯天禀	与武器系统适性无关，只要装备九齿钯就能发动旋风	鲁肃升到 50 级
戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备戟就能发动旋风	吕蒙升到 50 级
车旋戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备车旋戟就能发动旋风	李典升到 50 级
碎棒天禀	与武器系统适性无关，只要装备碎棒就能发动旋风	许褚升到 50 级
战戈天禀	与武器系统适性无关，只要装备战戈就能发动旋风	月英升到 50 级
旋棍天禀	与武器系统适性无关，只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到 50 级
双钺天禀	与武器系统适性无关，只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到 50 级
双鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到 50 级
双头锤天禀	与武器系统适性无关，只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到 50 级
大剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备大剑就能发动旋风	关平升到 50 级

特技名	效果	习得条件
大斧天禀	与武器系统适性无关，只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到 50 级
短戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到 50 级
断月刃天禀	与武器系统适性无关，只要装备断月刃就能发动旋风	丁奉升到 50 级
连弩炮天禀	与武器系统适性无关，只要装备连弩炮就能发动旋风	郭淮升到 50 级
狼牙棒天禀	与武器系统适性无关，只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到 50 级
手斧天禀	与武器系统适性无关，只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到 50 级
铁舟天禀	与武器系统适性无关，只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到 50 级
弩天禀	与武器系统适性无关，只要装备弩就能发动旋风	练师升到 50 级
长柄双刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备长柄双刀就能发动旋风	魏延升到 50 级
爆弹天禀	与武器系统适性无关，只要装备爆弹就能发动旋风	董卓升到 50 级
破城枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯霸升到 50 级
鞭箭弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备鞭箭弓就能发动旋风	夏侯渊升到 50 级
方天戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到 50 级
枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备枪就能发动旋风	马超升到 50 级
妖笔天禀	与武器系统适性无关，只要装备妖笔就能发动旋风	马岱升到 50 级
螺旋枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到 50 级
九环刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到 50 级
锁分铜天禀	与武器系统适性无关，只要装备锁分铜就能发动无影脚	甘宁升到 50 级
将剑天禀	与武器系统适性无关，只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到 50 级
双矛天禀	与武器系统适性无关，只要装备双矛就能发动无影脚	张飞升到 50 级
短铁鞭天禀	与武器系统适性无关，只要装备短铁鞭就能发动无影脚	诸葛诞升到 50 级
掷枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备掷枪就能发动无影脚	文鸯升到 50 级
朴刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到 50 级
两刃枪天禀	与武器系统适性无关，只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到 50 级
十字戟天禀	与武器系统适性无关，只要装备十字戟就能发动无影脚	吕玲绮升到 50 级
三尖刀天禀	与武器系统适性无关，只要装备三尖刀就能发动旋风	于禁升到 50 级
火焰弓天禀	与武器系统适性无关，只要装备火焰弓就能发动轻功	朱然升到 50 级
连结布天禀	与武器系统适性无关，只要装备连结布就能发动转身	法正升到 50 级
兵法简天禀	与武器系统适性无关，只要装备兵法简就能发动轻功	陈宫升到 50 级
轻功武器天禀	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天禀
转身武器天禀	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天禀
无影脚武器天禀	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天禀
旋风武器天禀	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天禀

支援兽

支援兽分为骑乘型和支援型两种。骑乘型就是传统的马和象，支援型是狼、虎、鹰、熊猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的球状道具，即为支援兽，此外在将星模式中通过厩舍和派兵所也可以获得支援兽。玩家最大拥有 30 只支援兽，超出这个数字后将无法获得新的支援兽，不要的支援兽可以直接放生或卖掉。玩家可以在战场中随时切换自己所带的支援兽。在故事模式中玩家不能自由设定出战的支援兽，通常是固定的马匹，在自由模式和将星模式中才能自由选择。

本作的支援兽是随机获得的，但也有几种支援兽是有特殊拿法的，它们分别是：

绝影：将星模式 30 连战后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・忍耐、疾驱の力・高扬。

的卢：将星模式 60 连战（或取得绝影后再次达成 30 连战）后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・泳法、疾驱の力・成长。

赤兔马：将星模式 90 连战（或取得的卢后再次达成 30 连战）后的奖励。能力为：疾驱の力・突击、疾驱の力・回复、疾驱の力・突破。

猛象：将星模式 100 连战后的奖励。能力为：疾驱の力・无影、疾驱の力・忍耐、疾驱の力・回复。

北斗：将星模式完成铜雀台且全设施等级最大时的奖励。能力为：扶翼の力・发见、扶翼の力・成长、扶翼の力・富裕。

支援兽特殊能力一览

名称	效果
疾驱の力・突击	奔跑中撞击的威力增加
疾驱の力・无影	奔跑中不受弓箭的伤害
疾驱の力・忍耐	受到攻击也不会落马
疾驱の力・泳法	水中的移动速度增加
疾驱の力・突破	撞到任何敌人时也不会停下来
疾驱の力・回复	击破敌人时骑乘者的体力回复
疾驱の力・高扬	骑乘者的无双槽自动回复
疾驱の力・成长	击破敌人时能获得额外的经验值
奋起の力・猛攻	护卫武将濒死时攻击力上升
奋起の力・坚守	护卫武将濒死时防御力上升
扶翼の力・回复	护卫武将濒死时体力回复
扶翼の力・猛攻	玩家濒死时攻击力上升
扶翼の力・鼓舞	玩家濒死时无双槽自动回复
扶翼の力・活力	玩家濒死时无双槽自动增加 1 段
扶翼の力・富裕	敌人有几率掉落金钱
扶翼の力・成长	敌人有几率掉落经验
扶翼の力・发见	敌人有几率掉落战场道具

流程详解

故事模式

本作的故事模式除了练习模式不列入计数外，包括了6方势力，即《357》的魏、蜀、吴、晋、他，加上《猛将传》的吕布路线。“他”路线以外的5条路线中，部分关卡具备分支条件，在关卡选择时可看到它们缩略图的左上角有黑色的五角星。五角星的个数代表由该关卡进入分支需触发的条件数。无论在任何难度下，只要达成条件，黑色五角星会被点亮成金色。选择关卡时有连续和单发两个选项，区别在于选择连续时打过本关后要接着往下打，中途无法改变关卡难度。选择单发时则打过本关后自动回标题画面。无论选择连续还是单发都不影响达成条件。

分歧点

每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里，如果在之前的关卡中达成全部条件，在出战前可以选择与两名关键角色之一对话，选择不同的角色即代表进入不同的结局路线，选择紫色光标的角色对话进入史实路线，选择黄色光标的角色对话则进入假想（IF）路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。

吕布传

虎牢关逃亡战

分支条件	成功救出华雄将影响定陶之战
达成方法	到达地图东边的广场后，无视所有敌人直接跑到敌本阵前的华雄身边，将周围的敌将全部消灭后完成救援。

长安政变

分支条件	确保王允的安全将影响定陶之战；令所有的老虎归顺后解锁常山之战。
达成方法	先达成老虎归顺的条件。地图上的老虎共有3处，分别是地图西边的房间（在关卡开始地点的上方偏左位置）、向北的桥上以及地图东边的城砦，将老虎全部击破后便可令其降服。确保王允安全则需要在打倒董卓后，赶在贾诩的增援之前到达王允身边，这样可令王允潜伏起来。注意王允所在位置需要从西边绕过去。

常山之战

分支条件	3次救援袁绍军，将影响定陶之战。
达成方法	需要赶在袁绍军之前行动，触发西侧的落石、中央的火计和东侧的敌方增援，然后将为首的敌将和旅团长都干掉。需要注意的是消灭顺序最好是先旅团长后敌将，因为消灭敌将后砦门会立即打开，导致陷阱尚未解除，袁绍就跟了过来，这样就无法触发救援条件了。

定陶之战

分支条件	完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为史实，和华雄对话为假想。

寿春之战

分支条件	成功说得张飞后，袁术在下邳落日战登场
达成方法	等张飞在地图左下方出现后，立即赶到他的身边，速度要快，等木箱全部被破坏就无法成功说得了。

魏传

洛阳脱出战

分支条件	逃跑前击破吕布，在虎牢关之战里吕布的对话会发生改变。
达成方法	如果是高难度，以白板角色的能力很难将其打倒，建议选择低难度秒杀之。



涂州之战

分支条件	击破陶谦可解锁濮阳之战。
达成方法	本关难点在于陶谦的逃跑速度非常快，而可选择的典韦、许褚、曹仁都是移动缓慢的武将，必须配备一匹好马，赤兔或者任何有“疾驱の力·突破”能力的马都可。进入徐州城前先存档，优先解决城内左边的武将，尽早开门，一路追上陶谦将其击破，路上的赵云和张飞无视即可。陶谦的逃走速度和选择的关卡难度成正比，建议在“天国”难度下挑战。不过本关的分支条件并不影响 IF 关卡的开启，以后再来挑战也没问题。

宛城之战

分支条件	成功救出曹昂和曹安民后会对赤壁之战产生影响；没有成功救出曹昂和曹安民的话将解锁下邳之战；典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场。
达成方法	要让典韦生还的话就要去救城里的曹昂和曹安民，关卡开始后先骑马全力冲刺，来到吹风的房间前先存个档，等风停下后无视敌兵，一口气冲到下一个门前。需要注意守门的旅团长一旦被打到沟里很难爬上来，不要使用吹飞类的打击技。这关没有近路可抄，得老老实实救人。这一关的 3 个条件不可能同时达成，如果想先开放下邳之战的话，就不用管曹昂和曹安民，直接往城外逃跑即可，当然典韦也会阵亡。

白狼山之战

分支条件	让郭嘉平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响；让郭嘉平安撤退的话郭嘉将会在新野登场。
达成方法	达成条件的方法是乌桓的援军登场后先不要急着过关，将援军全部消灭，然后再将袁氏兄弟的最后一人灭掉再过关。

新野之战

分支条件	在救出曹仁之前击破徐庶，会对赤壁之战造成影响。
达成方法	只要在接触曹仁之前，直接从下面绕过去打掉徐庶即可，但必须等和徐庶的对话出来完之后再打，如果打完之后提示俘获徐庶就算完成，然后再去救曹仁。不过本关时间略紧，等徐庶一说完话就赶紧秒之，然后火速回去救曹仁，可以不必等捕缚徐庶的信息出现。

赤壁之战

分支条件	完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和曹丕对话为史实，和郭嘉对话为假想。

定军山之战

分支条件	击破黄忠且夏侯渊生还的话，夏侯渊将会在樊城登场。
达成方法	黄忠出现时立即到左上角解决掉他，阻止他与夏侯渊接触。

涂州之战

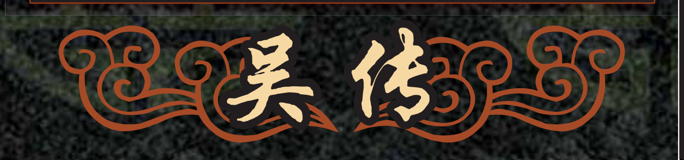
分支条件	在庞德败走前将其救出，和庞德一起迎来胜利。
达成方法	流程进行到要击破高台上的关兴时，系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口绕过去救庞德。然后流程进行到要去击破关羽时，待在敌方本阵北方入口，等黄忠和马超过来将其击破即可。

建业压制战

分支条件	让投降派的五人投降，许昌之战中敌人就不会出现增援。
达成方法	五人分别是薛综、严畯、张温、张昭、陆绩，将他们打到一半血时就会主动投降，五人全部投降时郭嘉会有对话提醒。

樊城防卫战

分支条件	保护魏将免于水计，可解锁荆州平定战。
达成方法	将吴将往樊城内诱导的途中，地图左下方的蜀国本阵中出现 3 个传令兵，在他们到达吴国本阵前将其全部消灭，然后继续将吴将向樊城诱导。诱导完毕后，骑马前往地图的左上方迅速消灭防卫水门的关索，令水计发生。之后只要注意我方武将不败走，即可达成条件。



襄阳之战

分支条件	在吕公撤退前将其击破，会对合肥之战造成影响，并解锁凉州之战，孙坚将会在吴郡登场。
达成方法	当从右上方进入襄阳城时就会触发吕公的撤退事件，需要迅速消灭守护桥的敌将，进入城中找到吕公将其击退即可。

小霸王惨祸

分支条件	打败夏侯惇和于吉之后，解锁于吉讨伐战。
达成方法	夏侯惇和于吉会先后出现在左上角的砦中，惟一需要注意的是必须当夏侯惇于砦中时将其击破，于吉才会出现。

于吉讨伐战

分支条件	截断妖术的发生源即可让孙策存活，并对合肥之战产生影响。
达成方法	于吉的妖术之源是一个巨大的法器，位置在地图的左上角，将其打破即可。



南郡之战

分支条件	诱饵作战成功的话会对合肥之战造成影响，同时周瑜会在荆州登场。
达成方法	诱饵作战分成两个步骤，而且玩家选择周瑜或另外两人时的步骤有所不同，玩家可以在救出甘宁后存个档，以防出错。

选择周瑜时：①救下甘宁之后周瑜负伤，前往桥对面的据点，待在据点里击退敌人直到鲁肃等人抵达目的地。然后把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典；②按照地图给的提示走，前往张郃和夏侯渊的所在之处，途中要按提示破坏瞭望台，否则夹击部队无法前进。到达指定地点后周瑜会大声诱敌，之后等着张郃、夏侯渊过来送死即可。

选择周瑜以外的角色时：①跟着系统提示，在左上方的大正方形区域里逆时针制压崖上的三个据点。提示作战成功后，等李典出来之后从高处跳下奇袭并击败李典即可；②跟着地图提示的路线走即可，中途要快速解决挡路的武将，否则会被发现，等张郃和夏侯渊被周瑜引走之后绕路和周瑜一起夹击。

荆州之战

分支条件	把鲁肃引入荆州城将会对合肥之战产生影响，同时鲁肃将会在合肥登场。
达成方法	需要速战速决，玩家自己选择鲁肃，跟着系统提示一路顺水推舟即可达成。

合肥之战

分支条件	完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和太史慈对话为正史，和周瑜对话为假想。

樊城之战

分支条件	在吕蒙未负伤的情况下取得胜利，吕蒙会在夷陵登场。
达成方法	开始之后要尽快击败撤退中的糜芳或傅士仁中的任意一个，随提示走到最后，敌方本阵的北门就会被内应打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤，操作练师和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作连弩的关兴才能避免吕蒙被射伤。

夷陵之战

分支条件	在甘宁健在的情况下打倒沙摩柯，将解锁广陵之战，同时甘宁会在广陵登场。
达成方法	本关的甘宁会单独行动，在其进入指定砦中时必须紧跟着进去，之后沙摩柯就会突然出现，将其击败即可。由于砦门关闭之后无法进入，所以必须和甘宁保持在同一区域才能确保救出。

寿春追击战

分支条件	在丁奉没有被孤立的情况下击破张辽，丁奉就会出现在江夏。
达成方法	开始时跟着丁奉一起前进，之后敌军会突袭本阵，本阵的坚持时间较长，不必太担心。跟着丁奉消灭北面的敌人和张辽，然后再返回营救本阵即可。

江夏防卫战

分支条件	保持防卫线不被突破而取得胜利的话，就会解锁新野突破战。
达成方法	首先要防止中部的蜀军从高处袭我方，然后趁隙干掉张飞和关羽。等到魏军出来之后，王异、徐晃、夏侯惇会依次从右、左、中三路进攻，将其全部迅速于防线外解决后，就会提示三路防御成功。

新野突破战

分支条件	迅速过关的话，小乔就会在汝南登场。
达成方法	按着流程走，速战速决即可轻松达成，注意一定要击破庞德等武将。

夷陵击退战

分支条件	在火计发生前击破赵云，可解锁江陵防卫战。
达成方法	这一关的误区容易发生在玩家从看似可以更快靠近赵云的右侧进军，结果发现砦门紧闭。正确的方式是开场即往地图左边走，过河以后找到赵云将其消灭。

蜀传

黄巾之乱

分支条件	救下村民之后会对樊城之战造成影响，同时张角会在虎牢关参战。
达成方法	正常进行时会遇到民，把他旁边的敌将打退，对话后中间的村子开门，进入后救下三个村民即可。

徐州防卫战

分支条件	把撤退中的敌人全部击败之后，将会对樊城之战产生影响；如果将撤退中的敌人全部放跑，则会解锁官渡搅乱战。
达成方法	注意只有在撤退指示出现后击破指定敌将才能达成目标。建议选择张飞，开始时将进攻本阵的敌人清除完毕，然后按提示进行直到去干掉李典，要注意下方那几个没有主动向本阵进攻的武将一定不能提前打败！成功阻止李典之后，郭嘉下达撤退命令，然后再干掉全部撤退的敌人，分别是：程昱、荀攸、刘晔、夏侯恩、乐进、吕虔、满宠、李干，然后别忘了收拾埋伏在本阵下方封闭区域里的刘岱，最后把剩下的敌人全清过关即可。如果放跑了敌人，或是在等撤退令发出来之前就把敌将清掉，过关后就会解锁官渡搅乱战。

赤壁之战

分支条件	火计成功后找到徐庶，将会对樊城之战产生影响，同时徐庶将会在成都登场。
达成方法	来到魏军的大船上之后不急着救庞统，先打徐庶。打完之后等火计成功，之后靠近曹操时刘备会说出担心徐庶的话，这时去右上角的船只找到徐庶，触发对话并等徐庶消失之后就算达成。

成都之战

分支条件	阻止对庞统的暗杀将会对樊城之战产生影响，同时庞统将会在定军山登场。
达成方法	当庞统经过右下角的小道时就会触发落凤坡事件，玩家需要提前进入谯周镇守的据点里，爬上右边的楼梯把张任引出来并击破，便可确保庞统的安全。

定军山之战

分支条件	击破曹休取得胜利，将会对樊城之战产生影响。
达成方法	当系统提示曹休出现时马上回头干掉他即可。

樊城之战

分支条件	完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和关平对话为正史，和徐庶对话为假想。

街亭之战

分支条件	救出被关起来的我方将领之后再去救马谡，成功之后解锁陈仓之战。
达成方法	从右边小道来到中央之后先不急着去救马谡，把周围三个据点里的我方将领救出来，之后再去救马谡即可。

陈仓之战

分支条件	能否识破城内的伏兵将会对张苞的生死造成影响。
达成方法	一开始先用可移动式投石车把门打坏，进去城中往左边走到尽头，尽头右边角落有一个蜡烛灯，灯旁边的墙是残缺的，可以打烂。这个过程中需要注意投石车的血量。破坏城墙之后开始恢复进行流程，等到触发城内敌人逃亡的剧情时迅速从被打烂的墙里进去中间据点的两边，如果此时张苞还没有进入中央据点，这样就会看破伏兵，之后把两个武将打败就行了。

五丈原之战

分支条件	阻止敌人的援军即可触发诸葛亮的临终对话。
达成方法	诸葛亮假死时，敌人会派出两个传令兵，在他们到达指定地点前将其全部击破。左侧的悬崖可以从梯子爬上去，而右侧的传令兵则需要绕一下路，最好能有一匹快马。

陆口之战

分支条件	识破陆逊和吕蒙的谋略之后，在长安之战两人将会作为援军登场。
达成方法	跟着流程提示走就能达成，顺序是先后击破吕范、朱然、虞翻率领的火计部队→制压中央砦→把陆逊诱进中央砦发动火计→击败蒋钦和徐盛→吕蒙出现后按提示从下方兜后接近。

长安奇袭战

分支条件	迅速打败夏侯楙，即可解锁南中平定战。
达成方法	夏侯楙的最终击破地点在地图的右上方，到达那里需要完成一连串的固定事件，建议玩家选择攻击力高的武将。打倒夏侯楙时如果操作角色说了“南中より早く终る”的台词就算成功，时间控制在 15 分钟以内能很稳妥地达成。

南中平定战

分支条件	击退祝融 3 次后，祝融将会在洛阳侵攻战登场。
达成方法	祝融第一次会出现在左边的小路，注意如果冲太快的话她会直接撤退。第二次的位置在阿会喃附近，第三次是和孟获在一起，要注意得先解决祝融并听完对话之后才能去解决孟获，不然直接过关了会无法达成条件。

定军山防卫战

分支条件	刘备没有负伤的情况下获得胜利，可解锁夷陵复仇战。
达成方法	战斗开始后从地图左边的道路一路往上，赶到刘备身边即可轻松达成。注意刘备不能负伤并非是不能损血，不用太过紧张。



正始之变

分支条件	将曹训、曹义、何晏击破后再击破曹爽，将解锁夏侯霸千里行。
达成方法	不要急于过关，而是将其他敌将全灭，曹爽军在与司马懿军碰面后才会撤退，可以在距离撤退点一段位置的地方等待。成功后会有贾充的台词。



夏侯霸千里行

分支条件	快速击破姜维会对许昌之战造成影响，同时夏侯霸会在东关登场。
达成方法	只要在姜维和夏侯霸见面之前，抢先将姜维击破即可。用郭淮阻挡其前进将非常简单。

东关之没

分支条件	我方全员健在的情况下过关，将解锁合肥新城之战。
达成方法	选择诸葛诞会简单不少，因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退，这时我方会分为东南两军前进，玩家需要控制诸葛诞将所有的伏兵全部击破，与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人败走，诸葛诞就会说出进军合肥新城的台词，即为成功。这一关我方将领的强度与士气紧密相关，只要能仔细地扫清敌方武将，那么我方将领基本不会败走。

合肥新城之战

分支条件	守住所有门的话将影响许昌之战，同时诸葛诞会在许昌登场。
达成方法	迅速按指示完成司马师的计策，再击败城外全部敌人即可。

铁笼山之战

分支条件	成功救出郭淮的话将影响许昌之战，同时郭淮会在毌丘俭・文钦之乱时登场。
达成方法	整个过程是以顺时针方向一路杀过去。一开始先从上方小路绕过去干掉李简，李简会暂时撤退。然后往下干掉星彩以及她率领的木马流马。之后干掉从上方强袭的蜀军，再按指示干掉前进郭淮处的蜀军，最后李简会化装为魏军接近郭淮，在其接近郭淮之前迅速干掉，就算救出成功了。

毌丘俭・文钦之乱

分支条件	最后打倒文钦父子，将影响许昌之战。
达成方法	条件比较模糊，关键是奇袭东城的计划要失败。一开始先前往指定地点，之后文鸯会出现在本阵。赶回去之后会发生剧情，之后就是奇袭东城了。按提示玩家应该从左边横穿到东城的右门，但如果玩家途中跳下去靠近东城的左门，奇袭就会立刻失败。之后再次出现的文鸯退回东城时如果发生他劝文钦的对话就表示成功了。之后干掉所有敌将，再消灭文钦和文鸯（靠近此二人时会有特殊对话），最后干掉毌丘俭过关。选择司马师会比较简单。

许昌之战

分支条件	完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为正史，和文鸯对话为假想。



成都攻略战

分支条件	敌将全部击破后再击破刘禅，成功之后将解锁逆贼讨伐战。
达成方法	关键是要快速见到姜维，但不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将。

逆贼讨伐战

分支条件	胜利之后，钟会将在成都防卫战中作为援军出现。
达成方法	直接过关即可。

成都脱出战

分支条件	救出文虎和邓忠，可解锁巴蜀平定战。
达成方法	战斗开始后从地图的西边进军，在往东的过程中从地图中央的走廊上跳下，救出南边的文虎。之后从文虎所在区域往右，打倒马隆和钟骏，前往北面救出邓忠。

巴蜀平定战

分支条件	令所有敌将归顺，可解锁上庸之战。
达成方法	需要在敌方的刺客接触兵建、句安、师纂之前将此 3 人击破。如果时间来不及，也可以先消灭所有的刺客，再去悠闲地消灭他们即可。钟会登场后将其击破，也会归顺我方。



自由模式

相比《无双大蛇》中比较打酱油的自由模式，《357》的自由模式就以众多隐藏关卡成为了相当耐玩的一个模式。到了《猛将传》，每个关卡又追加了 3 种战功目标。达成战功目标可获得大量武勋，影响到角色的统率力。每一关根据玩家的击破数、过关时间和获得武勋，系统会给出 D ~ S 级的评价，只有这三项全部达到 S，最终过关评价才能是 S，这影响到全 S 奖杯的获得。

和将星模式一样，自由模式也可以带领 3 名护卫武将，同样可以使用战斗技能。该模式是完成武器收集、《猛将传》追加的所有关卡“究极”难度通过、《猛将传》追加的所有关卡 S 级评价达成、战功目标达成等奖杯的重要刷取模式。注意战功目标和过关评价不受难度影响，因此如果玩家在究极难度下无法快速过关，建议还是选择天国难度，先解锁相关奖杯。挑战究极模式的玩家务必将角色等级提升到 150，同时参照系统部分的属性说明给武器附加旋风、凯歌、斩击、雷击、神速等属性，维持生存率且高效率地杀敌。

将星模式

本作的将星模式分为铜雀台和地方平定两个阶段。前期玩家需要不断收集同伴和素材，壮大名声，升级自己的各项设施。待铜雀台建成后，与出口附近的文官对话可开启地方平定，但要注意一旦开启地方平定，除了玩家当前角色和几名同伴外，其余所有武将都会成为在野武将，必须在地方平定的过程中将他们再次收服，才能重新享受诸如学问所等设施的便利。

概述

将星模式的玩法并不复杂，在基地和战场中来回切换，通过战利品和发展基地获得金钱、素材、同伴和名声，外加这代已经没有刷好感度的奖杯，玩起来还是比较轻松的。初玩该模式时，玩家需要选择一名已经解禁的角色作为自己的初始角色开始游戏，在关卡中打倒任意无双武将或大众脸武将，都能将其收入麾下。建设铜雀台的要求为：同伴数量达到 400 人以上，名声在 5000 以上，武器屋、料理屋、派兵所、交易所的级别全部达到最高的 50 级。完成铜雀台后玩家还可以继续游戏，达到一定条件后可以获得以下奖励：收齐 790 名同伴，可以获得支援兽黄金熊猫；名声达到最大，可以获得武器太祖高帝の刀；全设施等级提升到最大，可以获得支援兽北斗。

同伴

游戏中共有 816 名同伴，在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是 816 人，注意同伴的上限是随着名声的提高而增加的，基本上每获得 1000 点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。在故事或自由模式下已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

名声

最大 9999，只能通过战斗来增加。每完成一场战斗都会至少增加 100 点名声，如果选择游击战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要，不过名声的上限反过来又受设施的限制。由于游击战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不困难。

素材

无印版只有施设素材和武器素材两种，前者用于给各种设施升级，后者用于武器锻炼。素材需要从战场上获得，此外通过厩舍、农场、派兵所也可以获得，在交易所中还可以实现两种素材互换。初始状态下 1 个武器素材可换 2 个施设素材，反之亦然。在交易所升到 50 级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按 START 键后选择基地管理→素材纳品，一次性多给和分开给的效果是一样的。在《猛将传》中新增了“宝玉”素材，获得宝玉有如下三种方法：1. 连战，根据连战数和难易度正比获得；2. 制压战，根据胜利时的制压率和难易度正比获得；3. 与护卫武将的绊达到最大时获得。宝玉的最大作用就是进行特殊锻炼，有针对性地打造出目标属性的武器。

无双武将

玩家可以选择的 82 名角色称作无双武将，在将星模式中加入我方的无双武将不仅可操作使用，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次可选择三人，和护卫武将出战的话可以发动激・无双乱舞，另外护卫武将还有支援和战斗两类技能。支援技能可对玩家角色自身予以加强，而战斗技能则能对战场上的据点产生影响，比如在据点中放火、投毒、支援我方特定据点，也有收集兵粮、收集素材的系统支援系。战斗技能可在将星模式的地方制压战和自由模式下使用，对以 S 级为目标的玩家会有很大帮助。

此外带着护卫武将出战还可以提升友好度，绊提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施介绍

武器屋

主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到 50 级时即可直接购买 4 级武器。此外，武器屋 10 级时开放交换锻炼，30 级时开放强化锻炼，50 级时开放**ギャンブル购入**。《猛将传》中新增了特殊锻炼，玩家可以更有目标性地打造武器，不过强化锻炼在无印版中进行过修改，因此与特殊锻炼其实各有千秋。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3 个 1 级武器就有几率升成 2 个 3 级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：原本随机性较强的强化锻炼在《357》的 1.03 版补丁中得到大幅修改，《猛将传》也保持了修改后的系统。强化规则如下：

1. 强化锻炼后得到的新武器会保留对象武器的属性，同时附加媒体武器的属性。
2. 对象武器的攻击力会低几率地提升，提升量最大为 5。
3. 当对象武器有一个属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，会随机获赠一项 LV1 的新属性。当对象武器没有属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，原 6 项属性中的随机一项提升一个属性等级。
4. 当媒体武器与对象武器的属性不同时，媒体武器的属性将填补上对象武器的属性空位，这种又分为如下 2 种情况：①当媒体武器的不同属性多于对象武器的空位时，将按照空位数来随机继承这些不同属性中的若干种。继承后该属性的等级为（属性合计值 ÷2），然后四舍五入；②如果对象武器没有属性空位，且媒体武器附带不同属性时，不会继承媒体武器的属性，而是提升对象武器的原有属性。

特殊锻炼：与《无双大蛇 2U》中相近的锻炼系统，玩家可以将制定的属性附加到一心想要打造的武器上，同一属性的数值可以通过反复锻炼来积累提高，打造出最强武器不再是梦想。除了附加属性外，还可以消耗 500 宝玉给武器添加 1 点攻击，或者消耗 50 宝玉改变武器的天地人属性。

ギャンブル购入：购买特定种类的武器。买来的武器是属性随机的，玩家每次只能选择购买 8 种武器中的一种，但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。

DLC 取得：武器和支援兽这两类 DLC 需要先在此处取得后才能给武将装备使用。

料理屋

类似《怪物猎人》的猫饭系统。选择不同的料理可以发动不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果，每次可随机发动其中的几种，也有全部发动的情况。随着料理屋等级的提升，可选择的料理种类也会增加。

派兵所

派兵去各地寻找素材、武器和支援兽，派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次最多花 10000 金钱探索一个地点。派兵所等级提升后，建议玩家每次花 1000 金钱探索益州，这样在战斗回来后与派兵所的士兵对话便可获得一头大熊猫，能在交易所卖 10000 多金钱，比较赚。

交易所

买卖支援兽的地方，还可以进行素材交易。不过素材只能卖，不能买。武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到 50 级之前，2 个施设素材才能换 1 个武器素材，50 级后变为 1 ： 1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场领到一笔资金，农场 50 级时每次可以获得最低 5000、最高 15000 的资金。担任农场负责人的无双武将有时候赠送玩家各种素材。

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多。训练所等级提升后，获得的经验值也会增多。不过有了学问所的存在，升级效率比训练所实在高出太多，基本可以无视这里了。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到 MAX 时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学问所

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到 50 级的情况下，利用买经验的方法提升武将等级是非常实惠的。本作中武将最高为 150 级，而提升体力和攻防所需的金钱远远大于经验值，建议先把等级升满后再来提升这些基础数值。

名称	作用	原始价格	50 级价格
经验值增加・微	EXP ＋ 400	1000	600
经验值增加・小	EXP ＋ 840	2000	1200
经验值增加・中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加・大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加・特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力 +5	18000	12000
攻击力增加	攻击力 +5	18000	12000
防御力增加	防御力 +5	18000	12000

地方平定

铜雀台建成后与文官对话可进入地方平定阶段，玩家需要在中国大陆的 5 个地区上通过不断的战斗来提升地区的制压率。制压战的时间只有 10 分钟，且无法通过击倒武将来延长时间，对于一些高难度或流程较长的关卡而言，时间并不算充裕。5 个地区分别是中原周边、江东、荆州・南、荆州・北、西方一带。第 5 个地区需要将前 4 个地区的总制压率达到 300% 才会出现。每当一个地区的制压率达到 100%，就会受到皇帝的奖赏，奖励的武器虽然攻击力很低，但附带了特有的属性，不要随手卖掉了。将 5 个战场全部以 100% 的制压率完成后，会出现最终决战。最终决战需要在限定时间内打倒十常侍后再击破伪帝，难度比较高，建议拥有属性特别好的武器和满级满数据的角色再来挑战。

进入地方平定阶段后，每一战只可能出现一名无双武将，且出现地点固定。将其击破后即可令其再次加入，尤其是本作的 5 名新角色于禁、朱然、法正、陈宫和吕玲绮，将他们练到 50 级都能各自解锁一个奖杯，最快捷的方法就是在将星模式的地方平定找到他们的出现地点，选择天国难度快速令其加入，然后喂经验书。

地方、战场及对应无双武将一览

地方名	战场名	无双武将
中原周边	冀州	袁绍、张角、左慈、董卓
	官渡	甄姬、曹丕、夏侯惇
	下邳	吕玲绮、陈宫、吕布、貂蝉
	许昌	曹操、典韦、蔡文姬、郭嘉
江东	吴郡	孙策、周瑜、大乔、小乔、太史慈
	广陵	鲁肃、朱然、陆逊
	合肥	张辽、李典、乐进
	建业	周泰、孙权、丁奉、练师
荆州・南	江夏	孙坚、黄盖、韩当、孙尚香
	赤壁・改	吕蒙、甘宁、凌统
	夷陵	黄忠、星彩、张苞、关兴、法正
	白帝城	刘备、关羽、张飞、孟获、祝融
荆州・北	襄阳	诸葛亮、月英、徐庶、关索、鲍三娘
	长坂	赵云、庞统、关平、刘禅
	洛阳	司马懿、司马师、司马昭、张春华、王元姬
	樊城	庞德、曹仁、于禁
西方一带	天水	徐晃、夏侯渊、张郃、诸葛诞、夏侯霸
	潼关	王异、贾诩、许褚
	五丈原	马超、魏延、马岱、关银屏、姜维
	长安	文鸳、贾充、邓艾、钟会、郭淮

※ 表格说明：上表中表示在地方平定时各无双武将的出现场所，在初次攻略某个战场时，敌方总大将是一名大众脸，而第二遍攻略时则会随机出现一名无双武将。但无论如何，每个战场出现的武将其范围是固定的，如冀州只可能出现这 4 名武将。当玩家想让目标角色赶紧加入队伍时，可选择其对应的战场反复刷取，直到看到该角色作为敌方总大将出现为止。

出击军团编成

除玩家操纵角色外，每关我方还需要编成最多 8 个军团。在每次与文官对话执行任务前，都能看到出击军团的编成界面。每个军团由一名军团长和 3 个副将组成，第一军团默认为守护我方本阵的总帅，一旦被击破，任务就告失败。需要注意的是全军中最多只能编入 8 名无双武将，但单个军团不受限制。即玩家既可以循规蹈矩地采用“一名无双武将 +3 名大众脸武将”的方式编出 8 队，也可以集中优势力量，给坚守本阵或冲锋陷阵的军团一口气编入 4 个无双武将，但这样有可能导致其他军团战力薄弱。

需要注意，一旦参战军团中的武将阵亡，无论是无双武将还是大众脸，其都会变成在野武将，必须再次将其打败后才能加入，因此如果是玩家特别中意的角色，建议还是不要编入军团，让那些不疼不痒的去当炮灰吧。

护卫武将

玩家最多可带领 3 名武将上阵，无双武将或大众脸均可。每名武将作为副将时都有自身的 COST 值，操作角色带领的 3 名武将，其 COST 值的总和不得超过当前总 COST。本作导入了“统率力”概念，统率力等级决定总 COST 的多少。大众脸武将消耗的 COST 一般在 1 ~ 15 之间，而无双武将则消耗 30 左右，因此初期统率力只有 1 级的角色，只能带领 3 个大众脸武将或至多一名无双武将。统率力提升到 99 以后，带领 3 名无双武将作护卫也不在话下。



统率力的提升

统率力根据玩家在关卡中获得的武勋提升，获得武勋的方式有如下四种，难度对武勋的获得量有所加成。需要注意的是统率力从 LV1 到 LV2 所需武勋点为 100，之后仅需 10 点即可升级。

1. 对护卫武将下达固有战斗技能指示，获得 5 点武勋。
2. 对护卫武将下达的固有战斗技能指示成功，获得 30 点武勋。
3. 在将星模式的地方制压战中制压宝物库，获得武勋量随机。
4. 在自由模式下完成关卡的战功成绩，达成一项获得 50 点，两项获得 150 点，三项获得 300 点。

每个武将都有其固有战斗技能，固有战斗技能的使用次数有限制，玩家可以通过菜单的“武将情报”→“护卫武将设定”→“护卫武将强化”来提升某一个武将作为护卫武将时的技能等级。技能等级越高，一场战斗中能够使用的固有战斗技能次数也越多，不过该强化会将作为强化媒介的武将驱逐下野。

固有战斗技能一览

技能	说明
伏兵	在指定地点埋伏下兵力，袭击接触到的敌人。被袭击的敌人发生混乱，并有机会掉落道具
火计	在指定的地方放火，威力很大但持续时间短，能对敌方集团造成巨大伤害，玩高难度下的制压战时非常有用。在敌方总大将或强敌所在的据点使用也极具效果，是非常推荐的技能。
毒罠	在指定地点设置毒陷阱，威力低但效果持续时间长。
本队应援	瞬间移动到我军总大将的身边，没有总大将的话则移动到玩家角色身旁。
突击友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会向敌方总大将进军。
防御友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会坚守该地点。
伪传令	令接触的敌军移动速度大幅下降。
紧急支援	发动后与之接触，周围会出现随机的战场道具。
采集移动	一边收集武器、素材、金钱、宝玉，一边向目标地点移动。移动距离越长，收集效果越好，可以帮玩家赚点零花。
敌军召还	从地图上最近的出口一时间撤退，然后策反 100 名左右的敌人。该技能可用于追求 S 级评价，而击破数又比较难积累的关卡中。
兵粮采集	与玩家接触后，令关卡的限制时间延长，延长幅度约为（玩家当前的击破数 ÷3）秒。



挑战模式

挑战模式原则上是个可以无限提高成绩、不断玩下去的模式，但该模式涉及到的奖杯只需在各自模式下把成绩提高到第一位即可。该模式可让玩家选择任意武将，可装备的武器只有各种类武器的天地人三种最基本数值，且无法装备技能，武将也固定在 30 级。另外受 PSV 的机能限制，同屏人数没有家用机版多，所以夺取第一名的要求也比家用机版低，下文就来叙述一下各模式的攻略要点。

暴风

第一位要求：10 分钟内击破 1300 人

概述：每打倒 4 名无双武将，地图中央就会出现吕布，将吕布打倒后出现大量敌人和老酒。获得战斗中出现的武器属性玉“暴风”，可让攻击力随着击破数而增加。

攻略方法：推荐使用曹仁，武器装备镖和方天戟。开场先用镖的普通攻击和无双乱舞来积攒觉醒槽，蓄满后立即发动，用觉醒乱舞横扫全场，能轻松提高击破数。面对武将可使用高伤害的方天戟攻击，即便是吕布也可以秒杀。击破吕布后立即发动无双乱舞，在奔跑的中途取得老酒继续回复无双槽。

彗星

第一位要求：10 分钟内将 500 个敌人打落悬崖

概述：每打倒 2 名无双武将，吕布会出现，将其打倒后出现大量敌方援军。获得战斗中出现的武器属性玉“彗星”，可提升部分 C 攻击的吹飞距离。注意一旦玩家掉落悬崖，会立即判定任务失败。

攻略方法：推荐使用吕布，武器装备两把偃月刀，主力攻击为 C4，方天戟对付武将，吕布的乱舞 1 也能对直线上的敌人大量吹飞。攻略的要点就是尽快击破敌人，令吕布尽可能多地出现。

迅雷

第一位要求：7 分钟内到达目的地

概述：打倒敌将出现武器属性玉“迅雷”，这样在奔跑时受到攻击也不会出现硬直，尽管跑到目的地即可。

攻略方法：推荐使用轻功适性为 4 星的武将，武器装备弧刀和方天戟，利用弧刀的□ + × 连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟秒杀即可，是最容易达成的一项挑战。

百花

第一位要求：在 30 分钟内击破 65 名以上敌将

概述：敌将分批出现，每次出现 1 ～ 5 个，越后面出现的敌将实力越强。获得武器属性玉“百花”，可令易武反击的强化时间延长。

攻略方法：推荐选择吕布，装备两把方天戟，他的 C3 追加 EX 攻击威力极高且无视防御，杀敌效率非常高。乱舞 1 范围很大，空中乱舞无视防御，乱舞 2 威力极高，都非常实用。基本打法就是靠近敌人按 R 发动易武攻击，令敌人出现硬直后再用普通攻击随意击破。

烈火

第一位要求：6 分钟内令敌方全灭

概述：需要把握好觉醒乱舞的使用时机，尽可能一次性地击破更多敌人。获得武器属性玉“烈火”，可让被吹飞的敌人发生爆炸，牵连更多的敌人。

攻略方法：推荐使用移动速度快的女将（王元姬、星彩等），装备两把方天戟，按 R 发动易武攻击后利用方天戟的高攻击力秒杀敌人。跳跃高台时如果不小心掉下去也不用担心，对面高台的下方会有楼梯接应，虽然会浪费一些时间，但以方天戟的攻击力还是可以把时间控制在 6 分钟内的。



经历过《无双大蛇 2U》的洗礼后玩起《猛将传》真是轻松惬意，当然这里不是说《猛将传》的素质能甩出《2U》多少，而是任务设置上没给玩家带来多少负担，耐玩但又没有重担压肩的感觉。战功是提升关卡可重复游戏度的好办法，不像刷 ××× 个特定兵种那样简单粗暴。战场的设计非常好，既大气又不马虎，细节非常多，如果不是莫名其妙的掉帧现象（有时发动觉醒后什么键不按都会卡出翔来），我就无可抱怨了。

文 苍穹 美编 Juxi

研究中心



本辑研究为各位读者带来一周目通关后追加的BOSS打法、全任务攻略、挑战猎杀以及宇宙玩偶的相关资料。《重装机兵4》可研究的内容还有很多，通关更高难度还会再追加通缉怪物和出租战车，而随着怪物图鉴的完成度和击破数的增加能获得各种优质奖励，当然还包括系列惯有的良性BUG利用、极限改造等等。限于篇幅关系，这些内容就留给广大玩家们自行探索了。

3DS	RPG丨角色扮演	
重装机兵4 月光歌姬		
メタルマックス4 ～月光のディーヴァ～		
角川Games	日版	2013年11月7日
1人	6980日元	无对应周边
相关攻略：Vol.214		

追加通缉怪物

Normal难度通关后会追加4个通缉怪物，全部都是地图可见型的，其实有3个都是老面孔了，在恶党ミュージアム能够打听到它们的情报。下面简述一下战斗要点。

WANTED・ビートルダー

场所 スパイツリー－最顶层（固定遇敌）
战斗 白刃战
属性 火炎△、冷气△、电气△、气体△、激光○
等级 Lv85 **金钱** 18000G **经验** 50000
掉落 クラーケンの触手、クラーケンの目玉、超レベルメタフィン



平时BOSS漂浮在雪原的西北地区（ラセンドーム附近），由于其处在超高空，一般攻击无法命中。在“未来への愿い”任务中会与它强制遭遇、展开肉搏。BOSS每回合3动，最具威胁的招式是电气全体攻击，虽然伤害不高但很容易导致我方麻痹，故战前务必设法提高角色对电气的抗性，以防全军覆没。触手的激光集中攻击可以靠提升抗性来反弹，但其嘴部喷出的光束攻击并非激光属性且伤害很高，烟幕花火的效果要持续使用。有时BOSS会把我方一名角色吸入口中，需对其造成一定伤害才能解救同伴。（如果首战未能取胜，以后在最顶层使用“照明弹”也可以把它引出来。）

WANTED・冥王クラゲ

场所 ダイニ砂漠南（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气○、气体×
等级 Lv83 **金钱** 15000G **经验** 55000
掉落 スーパーレアメタル、冥王ナパーム、冥王バースト炮



此BOSS的套路与火星クラゲ基本相同，每回合可行动3次，招式包括主炮连射、导弹乱射、激光单体攻击和火炎全体喷射。战斗的难点在于其防御力非常高，我方战车兵器威力不足的话很难造成有效伤害。建议改造强化连射型武器的威力，配合满级的“ウイークショット”特技，以及“会心の一发”等战车特性，争取在战斗中连续打出会心一击。虽然我方有很高的几率破坏BOSS的部件，但它的行动并不会因此受到限制。S-E还是应以高效迎击型的兵器为主，涂层方面则推荐耐热型的。



WANTED・アホジョ-ジⅡ世

场所 ストーンバレーの海岸、ダイニ砂漠の海岸（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气●、气体 ×
等级 Lv87　金钱 24000G　经验 60000
掉落 アホエンジン、アホ鱼雷、アホバースト



这艘航母正如其名，是アホジョージ的强化版，招式和特性都没有什么变化，战斗的要点也与先前无二。我方的主力兵器一定要是“长射程”的，且战车需带有“迎击回避能力”的特性，否则攻击很难成功命中。BOSS每回合行动3次，会自我修复部件，最大的威胁依旧是右舷发射的不可迎击型鱼雷，破坏部件率极高，一旦运气不好遭遇连续发射，我方战车撤退后就没有胜算了。除了通过改造尽量提升各部件守备力外，装甲片包、维修工具也都要备足，做好持久战的准备。

WANTED・机神强装マルドゥク

场所 コースタービーチ（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气○、气体 ×
等级 Lv99　金钱 20000G　经验 50000
掉落 机神愤怒炮、机神乱枪、机神机关



虽然与正篇的机甲神话外形和装备一致，但机神强装明显强力了不少，各副武器的威力不容忽视且防御力比本体还高。由于战斗初期的压力非常大，应优先用范围型的兵器配合“电光石火”、“炮击演舞”连发，尽快把顶端的电磁炮和两个炮台干掉，否则我方战车的SP在对方炮火的洗礼下很快就会见底。等坚持到BOSS只剩下本体，各种攻势的伤害就在可接受的范围之内了，之后一板一眼地展开攻防战即可。



全任务攻略

本作的主线、支线任务累计共超过100个，下面按照触发的地点，给出全部任务的完成方法。后文的对话选择并不是绝对惟一的，如果玩家有一定日语功底可以自行尝试选择，能看到更多的剧情信息，但要注意部分选项会影响任务的进行甚至报酬的获得，在游戏时没有把握的话还请慎重选择。标有“特”字的是猎人办公室的特别任务，对话时的选项也以接受了任务后的为准。不少任务都有前后相关性，提前触发某些事件也可能导致任务消失。此外少数任务还对玩家的“有名度”有一定要求，如果发现无法推进剧情，请提升自己的名声后再进行对话。

铁塔岛

任务名称： 晩ごはんのおかず
触发角色： サーシャ
任务报酬： 经验值10

完成步骤： ①对话选择“今から集めるとこ→わかった”触发任务；②调查沙滩上的发光点，收集到5个“オヨギイモ”后再与サーシャ对话，回答“集まったよ”完成任务。

コンクリ岛

任务名称： 最后の授业
触发角色： ギブ
任务报酬： 经验值20

完成步骤： ①对话选择“うん！わかった”触发任务；②从4个书架中任选其一（最左侧的不行），调查选择“ギブ兄のところへ持っていく”，再与ギブ对话选择“本をもって来たよ→この本でいいよ→ページめっくて読む→勉强になったよ”完成任务。



バビロン站ビル

任务名称： ギブスン博士を救出せよ
触发角色： サ−シャ
任务报酬： 有名度100

完成步骤： ①与サ−シャ对话、开启地图功能时选择“わかった”；②在ズキ−ヤ的带领下到达オールドソング，并找到ウキョウ；③完成“月光と彼女と通行证”任务，放弃取得通行证的计划；④前往南のエ业地带，击倒ワルバラ后触发大爆炸剧情；⑤前往金轮际リゾ−ト东南的废墟击倒ゴモド，得到“ゴモドの舌”；⑥进入メガ・ファクトリ−地下通道，在电梯处选择“生体认证する→立ち去る→使うって、どう使うわけ→じゃぁそれ试してみる→生体认证する”，顺利潜入ラトゥール；⑦完成“ラトゥ−ルの顶へ”任务，击退ベルイマン救出ギブ；⑧从バビロン站ビル原路返回コンクリ岛，调查最左侧的书架选择“ギブ兄のところへ持っていく”，再与ギブ对话回答“それが操纵デバイス”；⑨前往ダイニ砂漠巨大的坑洞处，剧情后回答“准备OK”，击倒クロモグラ和ベルイマン完成任务（通关）。

任务名称： ガラの悪いケガ人
触发角色： スエゴ
任务报酬： 经验值30、金钱10G、有名度5

完成步骤： ①对话选择“いいけど→引き受けよう”触发任务；②将スエゴ带到サンデリゼ完成任务。

サンデリゼ

任务名称： おカミさんへの贈りもの
触发角色： 旅馆沙发上的チョロ
任务报酬： 经验值80、金钱50G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“だったら……→こいつ……って→引き受けよう”，触发任务并得到“チョロの箱”；②前往ソ−セ−ジ・イン与女老板アビィ对话选择“キミへのプレゼントだって→结婚したいみたいだよ”，交付箱子完成任务。



任务名称： 转送の达人
触发角色： 传送装置边的イチボルト
任务报酬： 经验值5000、有名度20、ハエの假面

完成步骤： ①对话选择“あんた谁→转送装置→引きうけよう”触发任务；②带着“宇宙电池S”与イチボルト对话（ゾンデレラ城2楼的宝箱中就有，平时在战斗后也有机会得到），回答“宇宙电池Sをわたす”，装置启动后回答“いいとも”，成功传送到其他地方再传回来与イチボルト对话；③使用过世界各地的所有传送装置后，再与イチボルト对话完成任务。
传送场所： サンデリゼ、ゾンデレラ城、ソ−セ−ジ・イン、オールドソング、ベルエポ、エレキデル21、アイ−ダの交易所、ルピエ、ダ−マス神殿、アミダラマ、ダム、金轮际リゾ−ト、悪党ミュ−ジアム、ウンガウンガ、メガ・ファクトリ−、ラトゥ−ル（注意，部分装置需要先调查旁边的电源方能启动）。

ゾンデレラ城

任务名称： 电击的な部品集め
触发角色： ミンチ博士
任务报酬： 经验值800、金钱500G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“いかにも→引きうけよう”触发任务；②带着“何かの电子部品”前来（宝箱或战斗中得到），与ミンチ对话选择“何かの电子部品を见せる”，每个能卖200G；③累积带来10个“何かの电子部品”完成任务。



任务名称： 闭ざされた冷冻室
触发角色： ミンチ博士
任务报酬： 经验值1000、有名度10、ミンチのミトン

完成步骤： ①完成“电击的な部品集め”任务后一定时间，对话选择“事情をきく→冷冻室→ロ−ラって→なるほど→调べてみよ”触发任务；②与イゴ−ル对话选择“そこをどいてくれ”，在身上带有火炎属性武器的前提下靠近大门选择“ドア全体を调べてみる→ハンドルを调べてみる→氷を溶かす→ドアの温度を上げて氷を溶かす→ドアにボ−ボ−→ドアだけなら影响は少ないのでは”，顺利开门后完成任务。

任务名称：电击的な、あまりに电击的な
触发角色：ミンチ博士
任务报酬：经验值1200、有名度10、ミンチの白衣

完成步骤：①完成“闭ざされた冷冻室”任务后一定时间，イゴール报告暴风雨即将来临，与ミンチ对话选择“雷が落ちたら危ないのでは→OK！レッツゴー”触发任务；②爬上高处调查避雷针，等风暴来临时来回拖动避雷针，直到雷击打在上面蓄满电力，反复3次；③剧情结束后与ミンチ对话，回答任意选项都能完成任务。

ソ-セ-ジ・イン

任务名称：年下の用心棒
触发角色：アビィ
任务报酬：经验值350、有名度15

完成步骤：①パンダダ从温泉逃走的剧情后，与アビィ对话选择“怪物を退治してあげるよ→そんなの、へっちゃら→いいとも”触发任务；②在フィンガー・プラザ附近击倒通缉怪物パンダダ；③返回ソ－セ－ジ・イン与アビィ对话选择“パンダダを退治したよ”完成任务（此后才能进入她的房间）。

任务名称：ラトゥ-ルから来た女
触发角色：オリビア
任务报酬：经验值8000、有名度25

完成步骤：①在“断罪されるべき者”任务的过程中触发；②潜入ラトゥ－ル，在“ラトゥ－ルの顶へ”任务的过程中于8F击倒サメクマ，返回东塔B1F牢狱用得到的“グレイのカギ”救出リ－博士，完成任务。

オ-ルドソング

任务名称：电池不足【特】
触发角色：料理店边的ド－ル博士
任务报酬：经验值250、有名度10、ド－ルリモコン、宇宙ド－ル

完成步骤：①对话选择“电力不足→名乘る→引き受けよう”；②带来5个“宇宙电池S”（宝箱或战斗中得到），对话选择“宇宙电池をわたす”；③抓住粉红色飞碟型的宇宙玩偶，完成任务。

任务名称：归らぬあの人を探して【特】
触发角色：酒馆的蓝衣女性アリ－
任务报酬：经验值450、有名度20、アリ－の指轮

完成步骤：①对话选择“依赖を闻いてきたんだけど→あぁ、そうだけ→赖みって→どこまで→彼の目的は→报酬は→わかった、引き受けよう”，ハント随队同行；②到フィンガ－・プラザ中央有裂缝的建筑内与NPC对话选择“见えるって”；③乘坐电梯到1F，ハント会自动调查战车边的骸骨；④返回オ－ルドソング与アリ－对话选择“あのう、报酬は→指轮を受け取る”完成任务。

任务名称：父への手纸【特】
触发角色：酒馆的白衣女性ジェシカ
任务报酬：经验值800、有名度10、ジェシカボックス

完成步骤：①对话选择“依赖をきいてきた→で、依赖ってなに→お父さんは今どこに→ココホレの井户って→わかった、引き受けよう”，得到“ジェシカの手纸”；②前往东南大峡谷中的ココホレの井户，先到井下调查发现一张照片，再与NPC对话选择“あんた、ジェシカの父亲かい→下で写真を见たよ→あれはジェシカとあんただろ→とにかく手纸をわたす→とにかく读んでみろっ”，待男子读完信后回答“いいだろ、どうせついでだ”；③带着男子到オ－ルドソング的酒馆，与吧台前的女性对话选择“あれ？ジェシカは”；④带着男子追到トロル门触发剧情完成任务。

任务名称：月光と彼女と通行证
触发角色：ウキョウ
任务报酬：经验值1000、有名度25

完成步骤：①在战车市场找到ウキョウ，大段的剧情对话后一同前往トロル门，回答“スギ－ヤと知りあいだよ”，ウキョウ加入的同时触发任务；②在フィンガ－・プラザ与リキ对话选择“まかしとけ”，击倒2楼的“安全ウォ－ル”后再向他汇报；③住宿一晚在オ－ルドソング的中华料理店“唐幻境”找リキ对话，回答“どんな取引→助けたかもね→引き受けよう”；④再住宿一晚到オ－ルドソング的中华料理店唐幻境与ズキ－ヤ对话，回答“考えごとしてた→OK→仰せのとおりに”；⑤在アダムスキ－牧场的サイロ击倒杂兵，调查亮点选择“メモを广げて地图を见る”，进入地下仓库的隐藏入口并击退藏匿在其中的マルデ－党；⑥在サンデリゼ东南的摩天轮下找到“耐爆コンテナ”，最后回答“いいども”；⑦前往トロル门触发剧情完成任务（ヒナタ还能得到一套换装）。

任务名称：最后の决斗
触发角色：マルデ残党
任务报酬：经验值750、有名度20

完成步骤：①完成“月光と彼女と通行证”任务后一定时间，回镇时发生マルデ残党下战书的剧情并触发任务；②前往骸潜门，从队伍中任选一人爬上扶梯与マルデ组织的最后一名头目单挑，获胜即可完成任务。

任务名称：砂漠に咲く赤い花【特】
触发角色：中华料理店“唐幻境”的メイメイ
任务报酬：经验值10000、有名度20、かみかけのガム

完成步骤：①对话选择“えらいね-→あぁ、そうだよ→知ってるよ→あるよ-→みつけたらね-→りょうかい”；②到峡谷西南的のたくりキャンプ，与帐篷边的NPC对话选择“赤い花の事を闻きたい→泊まる”；③次日离开帐篷时山谷间会出现许多红色的花，调查得到“砂漠の赤い花”；④前往“唐幻境”得知メイメイ被抓走，回答“どうすれば→どこに行けば→ルピエって→わかった”，触发派生任务“追迹”；⑤完成“追迹”任务后前往“唐幻境”，对话选择“妹さがしも手传うよ→赤い花をメイメイにわたすんだ”，カリン加入队伍成为同伴；⑥完成“キララを救え”任务，得到“银のカギ”，此后在孤儿院得到“金のカギ”；⑦前往孤儿院北ナラズモの酒场边的隐し塔，在入口选择“上银、下金”开启大门，拉动最上层的机关、进入地下密室调查小熊，离开时触发强制战斗；⑧潜入ラトゥール，在“ラトゥールの顶へ”任务的过程中用东塔1F得到的“牢狱のカギ”释放B1F牢狱中关押着的孩子们，并于8F击倒サメクマ救出メイメイ；⑨带メイメイ返回“唐幻境”，对话选择“赤い花をメイメイにわたす”完成任务。

任务名称：追迹
触发角色：中华料理店“唐幻境”的ヤン
任务报酬：经验值450、有名度60

完成步骤：①在“砂漠に咲く赤い花”任务的过程中触发；②前往トロル门，穿过守卫的房间潜入ルピエ，并进入料理店“万福亭”；③在2楼追上カリン一路选择“助ける”，逐层击倒白鸟三姐妹、杀人人形、大女ダリア，直至到顶楼击倒料理神话煮娘4号，剧情过后完成任务。

任务名称：断罪されるべき者【特】
触发角色：酒馆2楼的光头マユナシ
任务报酬：经验值10000、金钱1000G、有名度50

完成步骤：①对话选择“あんたがマユナシさん→名のる→すこぶるつきの美人→报酬は→引きうけよう”；②前往ソ-セ-ジ・イン与アビィ对话选择“泊めてくれる”，触发ジルベ-ル在温泉偷窥的剧情；③到2楼与打扫中的女性对话选择“あんたの名は→オリビアって名前では→いろいろ知ってるぜ→老人をかくまってるだろ→そうじゃない→本当の话だよ→すぐに出发しよう”；④与オリビア一同前往北侧沙漠中的埋もれかけた废墟井下的密室（对话的选项随意）；⑤前往オールドソング与マユナシ对话选择“话はついたぜ→だまってオレについて来い”；⑥带着男子前往ソ-セ-ジ・イン的2楼，剧情后与オリビア对话选择“金なんかいらないよ→同じ敌の敌は味方だろ→もちろん”，オリビア加入的同时触发派生任务“ラトゥ-ルから来た女”；⑦一段时间后マユナシ出现在ソ-セ-ジ・イン，与他一同前往废墟的井下密室、触发剧情；⑧潜入ラトゥ-ル，在“ラトゥ-ルの顶へ”任务的过程中于10F与桥上的コワルスキ对话，选择“カギをわたしてくれ→ひそひそ声で话す→のみこめたよ→强めにぶん殴る”，对方倒地后上前调查得到“デレゲイツカードK”完成任务。



オ-ルドソング东北废墟

任务名称：ある呼び出し【特】
触发角色：イライザ
任务报酬：经验值800、有名度10

完成步骤：①完成“腕のいいメカニック”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“こんどはどんな依赖→协力とは→ふざけるな”触发战斗（ラロ暂时成为敌人）；②战斗获胜即可完成任务（与倒地的ラロ对话回答“气にするな→もちろん”让他重新成为同伴）。

トロル门

任务名称： 门から门へ
触发角色： トロル门的门卫
任务报酬： 金钱150G、有名度5

完成步骤： ①完成“月光と彼女と通行证”任务后，在离开トロル门时的对话中选择“あんた谁→报酬は→引き受けよう”触发任务；②带着门卫前往骸潜门，在他跑开后去东北角的坟地与其对话选择“报酬を払ってもらおうか→ホ－リ－キャンプ→行くだけ行ってみるか”；③带着门卫前往ホ－リ－キャンプ，在他跑开后进入地下道メメント・ドライブ与其对话完成任务。

フィンガ－・プラザ附近

任务名称： パンダ？の死体
触发角色： 通缉怪物パンダダ
任务报酬： 有名度5

完成步骤： ①与パンダダ的战斗后选择“调べる→Dr.ミンチに生き返らせてもらう”触发任务；②前往ゾンデレラ城与ミンチ博士对话选择“死体を见せる→パンダダ”，女子复活后在对话的最后回答“仲间になれ”，完成任务的同时X－エル加入队伍成为同伴。（如果不邀请她成为同伴，此后还有机会在“Xの死体”任务中令其加入。）

ドッグキャンプ附近

任务名称： 恐龙をぶっとばせ
触发角色： ぐんかんサウルス附近的男子
任务报酬： 经验值5000、有名度5

完成步骤： ①“セイラのお愿い”任务中触发，击倒ぐんかんサウルス后回答“あぁ、わかった”完成任务。



サマンサのキャンプ

任务名称： 求む、建设屋【特】
触发角色： 帐篷外的サマンサ
任务报酬： 经验值300、有名度5、115ミリロングT

完成步骤： 对话选择“依赖を闻いてきた→さがしてみよう”；②前往ベルエポ与入口左侧帐篷前的光头对话选择“なにやってんの→あんたは→あるある”；③连续调查瓦砾选择“つみこむ”，把全部瓦砾都装到战车上再与光头ドゥカ对话；④带着男子前往サマンサのキャンプ，与ドゥカ对话选择“ガレキをわたす”；⑤住宿3天后再次前来，完成任务。

ヤキトリ天文台

任务名称： 砂の中の宇宙【特】
触发角色： ネギマ博士
任务报酬： 经验值500、有名度10、金属探知机

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→仕事って→どこを探すんだ→砂の中って→よし、引き受けよう”，得到“金属探知机”；②到骸潜门附近用金属探知机找到“宇宙棒”，再与博士对话选择“持ってきたよ”，交付宇宙棒完成任务。

任务名称： ヤリトリパ－ツを探せ【特】
触发角色： ネギマ博士
任务报酬： 经验值5000、有名度10

完成步骤： ①完成“砂の中の宇宙”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“やってほしいこと→必要な部品→どうやって探すんだ→ヤキトリレ－ダ－って→引き受けよう”，触发任务并得到“ツクネヘッド”；②使用“ツクネヘッド”能在下屏开启特殊的雷达功能，利用箭头指示寻找部件，当雷达提示“PUSH A”时按A键调查即可；③带回部件与博士对话选择“ヤキトリパーツをわたす”，累积交付3个以上便能组装大炮，集齐全部8个部件完成任务。
部件位置： ①焼き鸟型パ－ツ——ヤキトリ天文台西北；②ネギ型パ－ツ——サマンサのキャンプ东北；③玉子型パ－ツ——バビロン站ビル东南；④つくね型パ－ツ——バイオパレス西南；⑤しいたけ型パ－ツ——ダ－マス神殿东北；⑥トマト型パ－ツ——密林テント东南（通缉怪物バオ－バ－ブンガ－东北）；⑦こんにゃく型パ－ツ——アイ－ダの交易所的谜之建筑内部；⑧ピ－マン型パ－ツ——结晶洞B3F。

骸潜门

任务名称：复仇を胸に
触发角色：女性艺术家ユナ
任务报酬：经验值1000、有名度20、ユナのリボン

完成步骤：①对话选择“家族の墓か→复仇でもする气か→おまえ、名前は→カタキはだれだ→カタキを讨ちたいのか→ひとりでか→助太刀してやってもいいぜ→あぁ、いっしょにやろうぜ→えんならこうしてあるじゃないか”，触发任务的同时ユナ随队同行；②击倒附近出没的通缉怪物マボロシマッハ后回答“うれしいときにも泪はでるのさ→どこへ归るんだ→ベルエポって→いや、そこまで送ろう→あぁ、いいさ”；③送ユナ前往ベルエポ，回答“元气でな”完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物的话无法触发此任务。）

ベルエポ

任务名称：Xの死体
触发角色：X−エル
任务报酬：有名度5

完成步骤：①在“パンダ？の死体”任务中回答“仲间になれ”以外的选项，不让X−エル成为同伴，以后在这里的酒馆就会碰到她，对话回答任意选项，再与右侧的红发醉汉对话，X−エル离去后在アイ−ダの交易所南侧的坑洼地带会出现一具尸体，调查选择“Dr.ミンチに生き返らせてもらう”触发任务；②前往ゾンデレラ城与ミンチ博士对话选择“死体を见せる→X−エル”，女子复活后在对话的最后回答“仲间になれ”，完成任务的同时X−エル加入队伍成为同伴。

任务名称：见张りの弁当
触发角色：镇内西南帐篷里的厨师
任务报酬：经验值650、有名度10

完成步骤：①触发“谁がために钟は鸣る”任务后，对话选择“なぜ、そんなに忙しんだ→何か手伝おうか→引き受けよう→了解”触发任务的同时得到8个“见张りの弁当”；②将便当带给镇中持枪站岗的士兵（对话有“弁当をわたす”选项的才算），左上休憩所的要从墙后绕过去，右下的要通过地下道才能靠近（且有一场杂兵战），另外工房右侧的墙后还站着一个别漏了，送完7个便当后完成任务。（注意，完成“谁がために钟は鸣る”后此任务就会消失。）

任务名称：町の护卫【特】
触发角色：左上休憩所内的士兵
任务报酬：经验值500、金钱300G、有名度20



完成步骤：①触发“谁がために钟は鸣る”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“なんのこと→あぁ、そうだ”触发任务；②到小镇右上角与士兵ポ−ル对话选择“オレも见张りの士兵だ→名乘る”，始终选择“见张りを始める”，看完各种事件并击倒来犯的怪物，直到厨师送来便当选择“ちょっと、休憩→弁当を食べる”，之后继续选择“见张りを续ける”直到有人来换岗；③前往休憩所与士兵对话，完成任务。（注意，完成“谁がために钟は鸣る”后此任务就会消失。）

任务名称：腕のいいメカニック【特】
触发角色：入口边的イライザ
任务报酬：经验值500、金钱10000G、有名度10

完成步骤：①ラロ加入的前提下猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“もちろん”；②到メメント・ドライブ北侧的入口与イライザ碰头，回答“准备OK”；③护送卡车自动行进的过程中击倒沿途的杂兵，到达オ−ルドソング便算完成任务（队伍中没有ラロ的话报酬仅为5000G）。



任务名称：过去への护卫【特】
触发角色：イ−兄弟
任务报酬：经验值400、有名度10、3个宇宙电池M

完成步骤：①与三位行商人对话选择“あんたら、イ−兄弟か→で、仕事って→で、なんのようだ→名乘る→どんな赖みだ→知ってる→引き受けよう”；②再次对话选择“准备OKだぜ”，自动行进的过程中击倒沿途的杂兵，到达复制パビリオン便算完成任务。

任务名称： 未知への护送【特】
触发角色： イ-兄弟
任务报酬： 经验值550、有名度10、30个ぬめぬめ细胞

完成步骤： ①完成“过去への护卫”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“また、だます气だな→で、なんかようか→知ってる→引き受けよう”；②再次对话选择“准备OKだぜ”，自动行进的过程中击倒沿途的敌人，最后会强制遇到通缉怪物グインチャック且无法逃跑，击倒BOSS到达アイ-ダの交易所便算完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物并领取赏金的话此任务会消失，尚未领取赏金则可以进行任务。）

任务名称： ふたりの武器屋【特】
触发角色： 武器店店员ラカン
任务报酬： 经验值500、金钱1000G、有名度10

完成步骤： ①与左侧穿红衣服的店员对话选择“依赖を闻いてきた→名乘る→どんな赖みだ→アイ-ダの交易所へか→知っている→引き受けよう”；②前往アイ-ダの交易所与挖掘屋店员对话选择“荷物を取りにきた”，得到“武器屋の荷物”；③返回ベルエポ武器店对话选择“荷物を届けにきた→荷物をわたす”完成任务（此后武器店的商品种类增加）。

任务名称： 消えた2号【特】
触发角色： 租车店店员
任务报酬： 经验值350、金钱1000G、有名度10、GPSアナライザ-

完成步骤： ①对话选择“依赖を闻いてきた→依赖の内容は→どうやって→GPSアナライザ-→引き受けよう”，得到“GPSアナライザ-”和“位置座标のメモ”；②在野外使用GPS能得到当前位置坐标，而目标出租车的坐标（1252.1928）在アイ-ダの交易所南侧的坑洼地带，推开那块可移动的岩石，使用金属探知机就能发现レンタル2号；③返回ベルエポ的租车店对话选择“それはよかった→あぁ、埋まってたよ”完成任务（此后租车店才有2号出租车可选）。



任务名称： 钢铁人参【特】
触发角色： 装饰店的トウリ
任务报酬： 经验值800、金钱1000G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“いいえ”，剧情过后与男子对话选择“依赖を闻いてきた→名乘る→赖みって→钢铁人参→どうやって采るの→金属探知机→引き受けよう”；②前往ウェットランド中央，即エレキデル21东南区域用金属探知机探索，收集3个“钢铁人参”；③返回与トウリ对话选择“钢铁人参をわたす”完成任务。

任务名称： 谁がために钟は鸣る
触发角色： 入口的村民们
任务报酬： 经验值1200、金钱10000G、有名度30

完成步骤： ①对话选择“その人をさがそうか→名乘る→人助けするのに理由はない→マルセルじいさん→传说→で、その人はどこにいるの→龙の水饮み场って→引き受けよう”触发任务；②前往龙の水饮み场并爬到塔顶，与钓鱼的老人对话选择“あんた、マルセルじいさんか→钟の事を话す→よし、连れていこう”；③带老人回到ベルエポ与村民对话后，进入工房与マルセル对话选择“何から始めれば→鉄くず集め→了解”，到大地图上利用金属探知机收集“鉄くず”；④累积带来20t铁屑后对话答“どんな仕事だ→纹章の型→了解”，得到“纹章のカギ”；⑤到下水道调查红色宝箱，选择“纹章のカギをつかう”得到“纹章の型”，返回工房与マルセル对话选择“纹章の型をわたす→わかった”；⑥住宿一晚，次日到小镇的钟楼顶端调查大钟，选择“钟をならす”完成任务。

任务名称： 铜像传说
触发角色： 工房的マルセル
任务报酬： 经验值1500、有名度50

完成步骤： ①完成“谁がために钟は鸣る”任务后，对话选择“何か手传おうか→どれぐらい必要なんだ”，根据玩家选择的铜像大小，所需的铁屑重量也不同，“小さめ”需10t、“ふつうくらい”需30t、“とにかくデカいヤツ”需100t，确定大小后回答“よし、集めてこよう”触发任务；②带来指定重量的“鉄くず”，住宿4天后再回来，铜像铸好的同时完成任务（此后会发生铜像被盗事件，击倒镇右上角的小偷后便能夺回铜像）。

任务名称：キララを救え
触发角色：酒馆门口的女性
任务报酬：有名度10、耐热チャイナドレス

完成步骤：①在酒馆中与NPC对话得知拐卖儿童的情报后，出门与女性NPC对话触发任务；②与下水道边的NPC对话得到情报，进入下水道、沿右侧第一个大门内蓝色的箭头走到达废墟（直接从大地图前往东南的ありふれた废墟亦可）；③击倒两名黑衣女性（调查尸体选择“调べる→とってみる”可得到“银のカギ”），带女孩回到其母亲身边，完成任务。

バイオパレス

任务名称：レディをさがせ【特】
触发角色：机器人ボ–ン
任务报酬：经验值600、有名度10

完成步骤：①对话选择“依赖をきいてきた→じゃあ、探してこよう”；②前往西北的エレキテル4，与白衣女性对话选择“キミがタンクレディ博士→名前を名乗る→どんな頼みだ→わかった、引き受けよう”；③进入风车内部击倒电击アナコンダ，对话选择“わかった、引き受けよう”；④前往西北的エレキテル13，与屋内的光头对话选择“电气を买いに来た→买う”，花500G买下“ス–パ–エレキテルバッテリ–”（或是完成“グッドマンの愿い”任务也能得到电池）；⑤返回エレキテル4与タンクレディ对话选择“エレキテルバッテリ–をわたす”，电力恢复后回答“わかった、必ず行くよ”；⑥前往バイオパレス与ボ–ン对话完成任务（此后才能打造生化战车）。

エレキテル7

任务名称：グッドマンの愿い
触发角色：坟前的老人グッドマン
任务报酬：经验值500、有名度10、エレキテルバッテリ–

完成步骤：①对话选择“だれか死んだのか→どうして”，进入屋中继续对话，回答“ゲンキテルZ→买ってきてやろうか”触发任务；②到ベルエポ的人类道具店对话，回答“その人は今どこ→ありがとよ”；③前往アイ–ダの交易所在グッドマン商店对话选择“あんた、グッドマンJrか→グッドマンの事を传える”，得到“ゲンキテルZ”；④返回エレキテル7与グッドマン对话，剧情过后完成任务。

エレキテル21

任务名称：未来への愿い
触发角色：マ–サ
任务报酬：经验值10000、有名度50、最高の大炮/S–E/引擎/C装置（四选一）



完成步骤：①通关后追加的特别任务，对话选择“依赖を闻いてきた→依赖の内容は→药の材料って→おやすい御用さ”；②收集1个“青いカブト虫のハネ”（マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫掉落）并交付材料；③收集1个“宇宙バラの花”（轨道エレベ–タ中央球形区域出没的虚空ロ–ズ或无重カロ–ズ掉落），返回エレキテル时マ–サ却不在，离开时选择“助ける”击倒溶解まだら布团，获胜后回答“マ–サを助ける→小屋の中に运ぶ→何があったの→材料をとってきた”交付素材；④收集10个“カト–ルジェット”，前往アイ–ダの交易所与セイラ对话，得知商品售罄，回答“わかった、引き受けよう”触发派生任务“セイラのお愿い”；⑤完成“セイラのお愿い”任务并交付10个“カト–ルジェット”，得到“マ–サのびん”；⑥前往スパイツリ–的最顶层，选择“薄い空气をびんに入れる”得到“薄い空气入りのびん”，通缉怪物スカイクラ–ケン袭来后战斗的胜败不影响此任务；⑦返回エレキテル时マ–サ又不在，离开时触发强制战斗，获胜后选择“マ–サを助ける→小屋の中に运ぶ→材料をとってきた”交付素材，回答“报酬は”得到“マ–サの手纸”的同时完成任务。（此后前往バイオパレス与タンクレディ对话选择“マ–サの手纸をわたす”，便能从4种战车装备中选择其一作为报酬。）

アイ–ダの交易所

任务名称：温泉とポリタンクと私
触发角色：セイラ
任务报酬：有名度5、10个宇宙电池S

完成步骤：①セイラ在屋内开店后一定时间，对话选择“どんなことだい→そこへ行ってどうするんだ→引き受けよう”，触发任务的同时得到“カラのポリタンク”；②前往ソ–セ–ジ・イン，调查温泉浴池选择“はい”；③返回アイ–ダの交易所与セイラ对话选择“ポリタンクをわたす→じゃあ、これで”完成任务。

任务名称： セイラの发明
触发角色： セイラ
任务报酬： 经验2500、金钱4200G、有名度20

完成步骤： ①完成“温泉とポリタンクと私”任务后，对话选择“どんなことだい→何を买ってくるんだ→アミダ水って→引き受けよう”触发任务；②前往アミダラマ与水店店员对话，得知老板外出未归；③从サバンナのキャンプ往西一直走，途中会听到呼救声，推开挡路的岩石救出商人；④返回アミダラマ时水店就有“アミダ水”出售了（从商人处还能得到2000G谢礼）；⑤带回30个“アミダ水”与セイラ对话选择“アミダ水30コをわたす→じゃあ、これで”完成任务。

任务名称： 世界を盗め
触发角色： （无）
任务报酬： 经验值10000、有名度10

完成步骤： ①在谜之建筑里找到“ロックハッカ－”时自动触发；②用“ロックハッカ－”开启世界各地所有上锁的门和宝箱后完成任务。
盗取场所： オ－ルドソング、ルピエ、ベルエポ、ウンガウンガ、サンデリゼ、ツレ岛（メメント・ドライブ）、孤儿院、スパイツリ－、アダムスキ－牧场、博爱重工、轨道エレベ－タ－、金轮际リゾ－ト、ラトゥ－ル。

任务名称： セイラのお愿い
触发角色： セイラ
任务报酬： 金钱7000G、有名度5、10个カト－ルジェット

完成步骤： ①“未来への愿い”任务中触发，前往アミダラマ与水店店员对话选择“え－、どうして”，再前往ダ－マス神殿与教主左侧的信徒对话；②前往ハダアレ砂漠地图上可见的ぐんかんサウルス附近，与男子对话选择“あんた、アミダ水屋さん→アミダ水を卖ってくれ→よし、乘った”，触发派生任务“恐龙をぶっとばせ”；③完成“恐龙をぶっとばせ”任务后前往ルピエ的人类道具店，购入50个“アミダ水”；④返回アイ－ダの交易所与セイラ对话选择“アミダ水50コをわたす”完成任务。



カト－ル御殿

任务名称： 消えた后继者【特】
触发角色： 3楼卧室中的ビルゲ
任务报酬： 经验值3300、金钱30000G、有名度20

完成步骤： ①对话选择“依赖を闻いてきた→で、依赖の内容は→息子→息子は今どこに→鬼婆→ルピエのどこだよ→シラミつぶしにさがすのか→通行手形→引き受けよう→それが息子の目印だな”，得到“ビルゲの通行手形”；②前往トロル门与上方的门卫对话，大门开启后得以进入ルピエ；③到月光本据地2F（ズキ－ヤ在战斗队列中门卫便会让路），与鬼婆房间门外的老人对话选择“そうでもない→ホ－ト－の居所を知りたい→え、どうして→相手って→それのどこがよくないんだ→中华料理屋”；④前往オ－ルドソング的中华料理屋“唐幻境”，与柜台后的ヤン对话选择“ホ－ト－のことを闻きたい→リサと结婚した男だ→今どこにいる→どこに行くって言ってた”；⑤前往ベルエポ的家具店，与トウリ对话选择“ホ－ト－の事を闻きたい→赖まれて、さがしている→え、どうして→子供→今、ふたりは→娘は→そういえば、ペンダントは……→いったん报告にもどるか”；⑥返回カト－ル御殿与ビルゲ对话选择“结果を报告する”，次日再次对话完成任务。（此后セイラ会住在这里，可以送她家具、触发结婚结局等。）

キャリ－の家

任务名称： キャリ－の夫さがし【特】
触发角色： キャリ－
任务报酬： 有名度5、杀虫ガン

完成步骤： ①对话选择“依赖を闻いてきた→ディ－ンの特征は→引き受けよう→あぁ、行こう”，キャリ－随队同行；②前往ダ－マス神殿，推开右上角只剩两条腿的石像，在下层密室找到倒在地上的ディ－ン；③两人离去后到神殿上层左上角对话选择“そうかもね→报酬をくれ”完成任务。



荒野のキャンプ

任务名称：怪しすぎる荷物【特】
触发角色：卡车边的商人
任务报酬：经验值888、有名度5、20个ねずミ－ト焼き

完成步骤：①对话选择“依赖をきいてきた→そうだ→引き受けよう”，得到“トレ－ダ－の荷物”；②将货物送到西边海岸的废墟，回答“荷物をわたす”完成任务。（如果在运送途中打开货物会发生强制战斗，送抵废墟时任务会自动中止，并触发派生任务“ネズミの肉”；如果交货时回答“中身はなんだ→わたさない”不交付货物才能触发后续的“少年の命の价值”任务。）



ありふれた废墟

任务名称：ネズミの肉
触发角色：（无）
任务报酬：经验值1200、有名度5

完成步骤：①在“怪しすぎる荷物”任务的过程中使用“トレ－ダ－の荷物”，选择“少こし调べる→耳をすます→开けてみる→ムリヤリこじ开ける”打开货物，强制战斗后到达运送目的地时自动触发；②收集30个“ねずミ－ト”（ベルエポ下水道的ダ－クアイ掉落），对话选择“ネズミ－ト30コをわたす”完成任务。

ユゴ-の大穴东侧营地

任务名称：少女の行方
触发角色：男性商人
任务报酬：经验值333、金钱4000G、有名度5

完成步骤：①对话选择“そうだよ→いいぜ→何か目印は→わかった、引き受けよう”触发任务；②调查营地左上角的铁桶，选择“ドラム缶の中をのぞく→ドラム缶をたたく”完成任务。

ダ-マス神殿

任务名称：大まほうつかいレ－ス【特】
触发角色：教主ダ－マス
任务报酬：经验值50000、有名度20、大まほうつかいの药品

完成步骤：①在教主ダ－マス处花500G购入“ダ－マス入门セット”，打开后使用“まほう入门书”，选择“スプ－ンを手にとる→スプ－ンを念じながら、こする→スプ－ンを手前に引く”，若成功可得到“まがったスプ－ン”，再与教主对话选择“まがったスプ－ンをみせる”，获得“まほうつかい”的称号后猎人办公室才会出现此特别任务；②教主下达收集汤匙（スプ－ン）的任务后，带来“××のスプ－ン”类的道具对话选择“スプ－ンをもってきた”就能获得点数（金100、银30、铜10、其他1）；③累积300点获得称号“小まほうつかい”、500点获得称号“中まほうつかい”时都能触发相应的派生任务，点数达到1000、获得称号“大まほうつかい”时完成任务（汤匙能在宝箱、城镇的厨房中找到，也可以在地图上用金属探知机发现）。

任务名称：まほうのレシピ
触发角色：教主ダ－マス
任务报酬：有名度10、教会点数100、10个まほうのス－プ

完成步骤：①在“大まほうつかいレ－ス”任务的过程中自动触发，使用得到的“まほうのレシピ”；②收集“巨大ぬめぬめ细胞”（ウェットランド中央出没的ジャンボアメ－バ掉落）、“黄金ぶたミ－ト”（イバラヶ原南出没的黑ぶたファイア掉落）、“森キノコ”（マッドジャングル入口附近的秘密の狩场拾取）、“宇宙ニンジンの根”（在轨道エレベ－タ的“クイ－ンを退治せよ”任务中获得）各1个；③对话选择“ス－プの材料を持ってきた”，交付所有食材；④到右下角的大锅处对话，回答“わかりました”，当文字提示“火が小さくなってきた”时选择“薪をくべる”，其他时候都选“ようすをみる”，汤煮好时完成任务。



任务名称： まがつたスプ–ン
触发角色： 教主ダ–マス
任务报酬： 经验值30000、有名度20、教会点数100、まほうのぼうし

完成步骤： ①在“大まほうつかいレ–ス”任务的过程中自动触发，使用得到的“ダ–マス修行本”，选择“まがつたスプ–ンを手にとる→スプ–ンを念じながら、こする→スプ–ンの両端を引っ張る”，若成功可得到“さきわれスプ–ン”；②反复操作将30个“まがつたスプ–ン”全部变成“さきわれスプ–ン”，再与ダ–マス对话，交还汤匙后完成任务。

ダ-マス神殿北

任务名称： Cユニットを轻いのがお好き
触发角色： 抛锚卡车边的商人
任务报酬： 经验1200、金钱2800G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→お安い御用だ”触发任务；②带来一个重量在0.15t以下的C装置（附近出没的敌人“クレ–ジ–タクシ–”掉落的“Mr.タクシ–”就满足要求），对话选择“买ってきた→いいよ”完成任务。

シテ站

任务名称： 救难信号
触发角色： 下层分岔路边的机器人
任务报酬： 经验值1000、有名度2

完成步骤： ①调查选择“叩いてみる→なんだお前は→じゃあ急がないと→どうすれば→それはお前の仕事では”触发任务；②调查边上的铲车，再调查沙土，将土倒入坑洞（初期的土不够，需等能驾车前来时炮击一堵有裂缝的墙，打出更多的土方能填满）；③装备宝箱中的“添削ドリル”对塌方的地方进行炮击，调查出现的尸体选择“死体をよく見る→とる→さらにひっぱる”，击倒敌人后得到“ネ–ムプレ–ト”；④与机器人对话选择“ネ–ムプレ–トを渡す→他にはいないの”完成任务。

任务名称： 男のぎっくり腰
触发角色： 居住在下层的キ–ライ
任务报酬： 经验值250、有名度1

完成步骤： ①列车重新启动后，对话选择“手を貸そうか→寝床まで押してやる”触发任务；②把男子推到床上便可完成任务（此后选择“食い物をわたす”可以用食物跟他交换随机道具）。

任务名称： 男のジュ–クボックス
触发角色： 居住在下层的キ–ライ
任务报酬： 经验值300、金钱17000G、有名度1

完成步骤： ①完成“男のぎっくり腰”任务后一定时间，キ–ライ站在音乐盒前时对话选择“どうした→新しいのを买えば→探してみよう”触发任务；②前往アミダラマ的家具店购入“ジュ–クボックス”并指名送往キ–ライ家；③返回シテ站与キ–ライ对话选择“气にするな”完成任务。

任务名称： 男の事情
触发角色： 居住在下层的キ–ライ
任务报酬： 经验值1000、金钱5000G、有名度1

完成步骤： ①完成“男のジュ–クボックス”任务后，对话选择“话してみる→どうしてそんなことを→相棒はどんなやつ→いくら持ち逃げした→やろう”触发任务；②前往アミダラマ的酒馆与老板对话选择“バックリ–を見たか”，离开酒馆时触发剧情，回答“知ってるのか→情报をどうも”；③前往东南的ありふれた废墟，调查尸体选择“死体をよく見る→死体を連れて行く”；④返回シテ站与キ–ライ对话选择“バックリ–の死体を見せる”，剧情过后回答“ぶとっばす”并在战斗中获胜便可完成任务。

ゲンの家

任务名称： ガレキと老人
触发角色： 老人ゲン
任务报酬： 有名度5、グレ–ト金属探知机

完成步骤： ①对话选择“ここで何をしている→どうして、そんなことを→手传おうか→どれぐらい→わかった”触发任务；②带来“鉄くず”或“ハイテクスクラップ”，选择“鉄くずをわたす”，累积20t便可完成（在附近的垃圾场能找到很多）。

任务名称： お龙の执念
触发角色： 护士お龙
任务报酬： 有名度5、ヒ–リングス–ツ

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→あぁ、そうだ→どんな愿いだ→どうして→いいぜ、いっしょにやろう”触发任务的同时お龙随队同行；②击倒废材の丘出没的通缉怪物キュビズマ；③返回屋内与お虎对话完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物的话无法触发此任务。）

ゲンの家附近

任务名称： 埋もれた记忆
触发角色： 机器人メリ－
任务报酬： 经验值1000、有名度5

完成步骤： ①在屋外用“グレ－ト金属探知机”探测会发现机器人メリ－的头部残骸，调查选择“持ち上げる→コ－ドをつなげる→调べる→押してみる”，启动机器人后回答“パ－ツはどこに”触发任务；②用“グレ－ト金属探知机”探测周围的垃圾堆，找来“右腕パ－ツ”、“左腕パ－ツ”、“右足パ－ツ”、“左足パ－ツ”并给メリ－装上，机器人复原后回答“メリ－を连れていく”，带它进屋找ゲン完成任务（此后可以找机器人提炼稀有金属）。

アミダラマ

任务名称： 出现！パンダダ2号
触发角色：（无）
任务报酬： 有名度25

完成步骤： ①X－エル加入队伍的前提下，从城镇离开时パンダダ2号会从天而降，选择“ヤバイ！逃げよう”触发任务，将熊猫击退；②在人间园再次遭遇パンダダ2号，选择“迎え击つ”将其再度击倒；③返回アミダラマ的最高处彻底击倒パンダダ2号（白刃战），完成任务。

任务名称： ついてない女
触发角色： ラッキ－ナ
任务报酬： 经验值4800

完成步骤： ①从下层最左侧的洞穴出来后触发剧情，任意选项都会触发战斗，击倒流氓后与ラッキ－ナ对话选择“名乘る→青いカブト虫のハネ→引き受けよう”触发任务；②带回“青いカブト虫のハネ”与ラッキ－ナ对话答“そいつを持ってきたぜ→そっと立ち去る”完成任务。（根据获取道具的方法，结果会发生两种情况——A.与雨林内的商人对话花1000G买到，汇报任务后她们这个诈骗团伙会满意地离开；B.在雨林マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫身上打出目标道具，汇报任务后诈骗团伙会内讧，选择“ラッキ－ナを助ける”击倒二人，并花3000G购入左侧的房间赠予ラッキ－ナオ能触发后续的任务，也可以送她家具、触发结婚结局等。）

任务名称： 母を寻ねて
触发角色： ラッキ－ナ
任务报酬： 经验值1200、有名度5

完成步骤： ①为ラッキ－ナ买下房间后一段时间，发生NPC来访事件时回答“うん、いいよ→知ってる→ママンナ→引き受けよう”，触发任务的同时得到“ラッキ－ナの手纸”；②前往ダム的旅馆2楼，与蓝色披风的女性对话连续选择“あなた、ママンナさん”；③发现认错人后返回アミダラマ，与ラッキ－ナ对话选择“经纬を话す”完成任务。

任务名称： 母を寻ねて2
触发角色： ラッキ－ナ
任务报酬： 经验值1600、有名度5

完成步骤： ①完成“母を寻ねて”任务后一定时间，再度触发NPC来访事件时回答“で、どんな情报→知ってる→まかせて”触发任务的同时得到“ラッキ－ナの手纸”；②前往金轮际リゾ－ト，与蓝色披风的女性对话答“あなた、ママンナさん→ラッキ－ナの手纸をわたす→娘さんが待ってますよ”；③返回アミダラマ与ラッキ－ナ对话选择“经纬を话す→わかった、一緒に行こう”，带ラッキ－ナ见母亲完成任务（此后ラッキ－ナ会暂住在这里一段时间）。

任务名称： ある梦路の果てに
触发角色： 长老家隔壁唱歌的老人リオネル
任务报酬： 经验值800、有名度5、宇宙电池L

完成步骤： ①持有在カラオケのイケニエ1号室找到的“坏われたギタ－”的前提下，对话选择“いい歌だね→谁の歌→息子さんは今どこに→见せる→东のカラオケボックス→わかった、连れて行こう”触发任务；②带老人前往カラオケのイケニエ，调查1号室的音箱，老人唱完歌后调查沙发上的丧尸回答“これが息子さん→会えてよかったな”，完成任务。



任务名称： 想いを届けて
触发角色： 长老家进门处的ギイ
任务报酬： 经验值450、有名度10、何かの电子部品

完成步骤： ①先在下层最右侧洞穴内与ミュート族人ナウマン对话选择“おまえは→ミュートって→人间园って→ミュートを助ける”，帮他解围后再到上层长老家，与ギイ对话选择“そうです→そうです→言ってみな→わかった”，触发任务的同时得到“ギイの手纸”；②前往人间园，与挡路的ウホッホ对话选择“エムリに届けものだ→手纸を见せる→いいよ”，对方跑开后追到西北角的树丛中，对话并往回走触发剧情，回答“知り合いなの→で、返事は→ギイが好きなの”；③返回アミダラマ与ギイ对话选择“返事を传える”完成任务。



任务名称： 种族を越えて【特】
触发角色： 长老家进门处的ギイ
任务报酬： 经验值750、金100G、有名度10

完成步骤： ①完成“种族を越えて”后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“依赖を闻いてきた→では行こう”，ギイ随队同行；②前往西侧的ありふれた废墟，回答“まかせとけ”并赶跑ブルショッカ-；③返回アミダラマ后完成任务。

任务名称： 运び屋ハンタ-【特】
触发角色： 人类用品店的商人トト
任务报酬： 经验值5000、金钱7000G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“そうだけど、なんだよ→名乘る→どんな仕事だ→どこへ→报酬は→よし、引き受けよう”，得到“トトの荷物”；②将货物送至ダム，与战车用品店的ショウ对话选择“荷物を持ってきた”，完成任务。

任务名称： 念力岩をも通す【特】
触发角色： 下层右侧洞穴的光头ナイスマン
任务报酬： 金钱3000G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“どんな仕事だ→引き受けよう→よろしくナイス”；②调查岩石进行炮击（用“铁球ゴリアテ”等S-E能造成较大伤害），将洞内的所有岩石都打碎再与ナイスマン对话，完成任务。

任务名称： 复仇の向こう侧【特】
触发角色： 顶层帐篷内的バルゴ
任务报酬： 经验值1000、金钱283G、有名度10、スリ-プショット、放毒ライダ-ス-ツ

完成步骤： ①对话选择“依赖を闻いてきた→大丈夫だ→赏金の他の报酬をくれるの→よし、引き受けよう→名乘る”；②击倒通缉怪物クラウドゴン后返回帐篷，对话选择“あぁ、そうだ”，得到“バルゴの手纸”的同时完成任务，读完遗书得知密码3148后，才能开启边上的保险箱。（注意，事先击倒了通缉怪物的话此任务会消失。）

任务名称： 少年の命の价值
触发角色： 护士アイリン
任务报酬： 经验值1800、有名度15

完成步骤： ①在“怪しすぎる荷物”任务的最后回答“中身はなんだ→わたさない”不交付货物（有两场强制战斗），以后到达孤儿院会看到众多尸体（调查2楼的尸体可得到“金のカギ”），沿2楼右侧的楼梯与下水道前的小狗对话，选择“调べる→手当てをする→连れていく”，带着小狗到アミダラマ二层最左侧房间，与光头男子对话，他让开后调查衣柜，进入隐藏通道与アイリン对话选择“买ってこようか→子供たちのためだ→气にするな”触发任务；②前往オ-ルドソング，在人类用品店购入“ネッサガ-ル”；③返回アミダラマ与アイリン对话选择“ネッサガ-ルをわたす”完成任务。

人间园

任务名称： 消えたシンボル【特】
触发角色： 入口处的エムリ
任务报酬： 经验值1200、有名度10、ミュ-トのにおい袋

完成步骤： ①完成“种族を越えて”任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“依赖を闻いてきた→わかった、探そう”；②前往深处与房屋缺口处的ミュ-ト族人对话，任意选项都会触发剧情，进入屋内继续对话收集情报；③前往北侧的ありふれた废墟，与ウホッホ对话选择“见たぞ→ライオンヘッドを返せ→みえすいたウソだな”；④在野外随机遇敌中击倒ブルショッカ-拿回“ライオンヘッド”；⑤返回人间园与エムリ对话选择“ライオンヘッドを持ってきた”，与对方一同前往アミダラマ，回答“ライオンヘッドをかかげる”，剧情过后完成任务。

孤儿院

任务名称：消えた少年たち
触发角色：ヘンリ–
任务报酬：经验值1200、有名度5、エレキハンド

完成步骤：①加入孤儿院的“蒲公英团”，并参与过采蘑菇或打野猪的事件后，再来时得知少年三人组不见了，对话选择“さがすの手伝おうか→だって、仲间じゃないか”触发任务；②沿孤儿院2楼右侧的楼梯进入屋后的下水道，在深处击倒ワニサキス，与洞中的少年对话并把他们带回孤儿院，完成任务。



任务名称：あの日をふたたび【特】
触发角色：ヘンリ–
任务报酬：经验值1500、有名度15、ソニックハンド

完成步骤：①完成“少年の命の价值”任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，进入孤儿院大门时回答“依赖を闻いてきた→名乗る→あんたが、依赖人か→わかった、手传おう→わかってるさ→それでも、手伝うぜ”ヘンリ–随队同行；②在随机遇敌战斗中击倒敌人，累计一定量后会提示“モンスタ–の气配が消えた”，依次将院子、一楼、二楼的怪物清掉后完成任务。

溺れたタンカ–

任务名称：队员ナンバ–4
触发角色：着火点边上的ドワネル
任务报酬：经验值2000、有名度10

完成步骤：①对话选择“ここで何を→问题って→手伝えることは”触发任务；②在持有“烟幕花火”或“ロケット花火”的前提下调查火堆，反复投掷直到内部的蜂型怪物倾巢而出，回答“わかった”；③到达最下层的巨大巢穴处与ドワネル对话选择“わかった、手分けしよう”，调查巢穴选择“攻击してみる”；④击倒通缉怪物ハチオパトラ后向左走到蜂蜜前，对话选择“どうしだ→仕事は终わりだ”完成任务。

任务名称：救命队员
触发角色：尸体边的护士コレット
任务报酬：经验值1500、有名度10、5个レアメタル

完成步骤：①对话选择“なんとかなるかも→わかった→ミンチの事を话す”触发任务；②调查尸体选择“ミンチのところへ连れていく”；③将尸体带给ゾンデレラ城的ミンチ复活，再与サンドロ一同返回溺れたタンカ–完成任务。

カイテン城

任务名称：おつかいの理由【特】
触发角色：帐篷中出售战车装备的商人
任务报酬：经验值800、金钱820G、有名度10

完成步骤：①绕过桌案到后方与其对话才会出现任务选项，回答“仕事って→やろう→いいよ”，得到“象牙细エのピストル”；②到其他城镇卖出该武器，再来对话选择“ああ、やってきた”完成任务。

任务名称：真の寿司
触发角色：寿司店进门处穿黑西装的男子
任务报酬：经验值500、有名度10、サクランHI、スピ–ド・タブ、ド–ピング・タブ

完成步骤：①对话选择“そんなの寿司じゃない→本当のスシネタを教えよう”，随后出现的3个选项“フライングトロ”、“かにミ–ト”、“うおミ–ト”任选其一，回答“いいよ”触发任务；②根据先前的选项带来不同的食材，交付食材后回答“知ってる”继续带来其他两种食材，直至完成任务。（注意，选择“フライングトロ”时实际上要求的是“フライング大トロ”，由ウエットランド出没的ヒコウギョ掉落，另外两种食材分别为コ–スタ–ビ–チ出没的ヤシャガニ和フライングナイフ掉落。）



任务名称： 花火の材料
触发角色： 寿司店2楼的スシオウ
任务报酬： 经验值1200、有名度15、ひぼたんのさらし

完成步骤： ①完成“真の寿司”任务后一定时间，与穿黑西装的男子对话选择“会ってみよう”，便能沿中央的扶梯到达2楼，与城主对话选择“そうだよ→ありがたくいただく→余兴→いいね→准备OK”，吃寿司的剧情后回答“名乗る”；②再度前往2楼，与スシオウ对话选择“颜を见に来た→まあ、ヒマ”触发任务，再与边上的タマヤ对话选择“必要なものを教えて”；③带来3个“バズ–カ炮”（アミダグラマ左上的人类武器店有售）、3个“铜ののべぼう”（アミダグラマ附近出没的カミカゼボム掉落）、1个“岩盐のかたまり”（オ–ルドソング中华料理店“唐幻境”地下的宝箱中获得），尽皆交给タマヤ；④次日前来爬到屋顶与スシオウ对话选择“はじめよう”，剧情过后到酒馆与アンシュ对话，完成任务。

ブドウ馆

任务名称： ワインづくり
触发角色： 光头オマ–ル
任务报酬： 经验值300、有名度5

完成步骤： ①先与入口电脑边的女性对话选择“いっぱいいただく→一气に饮む→キョ–ミしんしん”，拜见馆主后与オマ–ル对话选择“まず、何をすれば”，触发任务的同时得到“大きな种”；②调查葡萄架的空位选择“まく”（持有在カイテン城帐篷内买到的种子的情况下，会追加选项“ソ–ヴィニヨンの种をまく”），向オマ–ル汇报回答“了解”，再到东北建筑下层中央的房间休息；③次日与オマ–ル对话，在随机遇敌中累积击倒15只怪物，向オマ–ル汇报后回房休息；④次日与オマ–ル对话选择“收获する”得到“收获カゴ”，调查自己的葡萄选择“收获する”，再向オマ–ル汇报回答“终わった”并回房休息；⑤次日与オマ–ル对话选择“はじめよう”，踩踏盆中的葡萄后回答“そう、もう十分→いい”并回房休息；⑥次日与オマ–ル对话前往酒窖推木桶，再向オマ–ル汇报回答“もういい” 并回房休息；⑦次日与オマ–ル对话，再与门卫对话，进入屋中等馆主对自己酿造的酒作出评价后完成任务。（此后也可以反复种葡萄，累积的点数能在入口处交换赏品。葡萄种子的质量、收获的时机、踩踏和推木桶的次数都影响酒的最终评价，如果能酿出“最高のワイン”以后便能自由进出葡萄馆。）

轨道エレベ–タ

任务名称： 宇宙庭园の草むしり
触发角色： 中央球形区域的リリ–
任务报酬： 经验值750、有名度5

完成步骤： ①对话选择“いいよ、手传おう”触发任务；②调查并割掉围栏内的所有杂草，在随后的强制战斗中获胜，完成任务。

任务名称： クイ–ンを退治せよ
触发角色： キャップ
任务报酬： 经验值800、有名度10

完成步骤： ①完成“宇宙庭园の草むしり”任务后，在剧情中回答“やりましょう”触发任务；②与サクソン对话选择“准备OK”，进入围栏中击倒ニンジンクイ–ン后完成任务。（获得的“宇宙ニンジンの根”与ダ–マス神殿的“まほうのレシピ”任务相关。）

任务名称： ニンジン狩り
触发角色： 中央球形区域的サクソン
任务报酬： 经验值1200

完成步骤： ①完成“クイ–ンを退治せよ”任务后，对话选择“ぜひ、やりたい”触发任务；②调查并击倒围栏内的宇宙萝卜，累积一定数量便可完成任务。

任务名称： スペ–ビ–の恐怖
触发角色： （无）
任务报酬： 经验值1500

完成步骤： ①完成“クイ–ンを退治せよ”任务后一定时间，进入球形区域时听到呼救声自动触发任务；②替中央球形区域的ア–ナルド解围，剧情后回答“オレがみてこようか”，キャンプ随队同行；③在チュ–ブ区域的7号区找到アミ和サクソン，并替他们解围，剧情后回答“わかった、引き受けよう”，サクソン随队同行；④在チュ–ブ区域的各个分区移动并击倒敌人，将遇敌雷达上出现反应的区域逐一清掉，剧情后完成任务。（此后轨道电梯的大部分NPC都会移居至アミダグラマ家具店右侧的房间。）



任务名称： 孤独の果て
触发角色： 指令室区域的コナル
任务报酬： 有名度5、オメガブラスター

完成步骤： ①完成“スペービーの恐怖”任务后一定时间，前往指令室对话选择“何かあったのか→わかった、引き受けよう”触发任务；②前往中央球形区域，在随机遇敌中击倒丧尸化的アーナルド；③返回指令室对话选择“コナルに報告する”完成任务。



ダム

任务名称： 宿屋の用心棒【特】
触发角色： 旅馆女老板ツマミ
任务报酬： 有名度30、三冠ベルト

完成步骤： ①对话选择“依頼を聞いてきた→何か条件でも→やってみよう”；②卸掉战斗队员的全部武器，再与下方桌子前的ゴンザ对话选择“准备OK→ガンコ岩をぶっ坏す”徒手打碎岩石；③返回旅馆对话选择“わかった”，次日再与ツマミ对话，回答“准备OK”；④进入地下击退大食い物体X，在发电室与ソルオ对话并彻底击倒大食い物体X；⑤与ツマミ对话完成任务。（注意，本任务与“ガレージの用心棒”只能完成其中之一。）

任务名称： ガレージの用心棒【特】
触发角色： 车库自动售货机边的オットー
任务报酬： 有名度30、ロケットパンチ

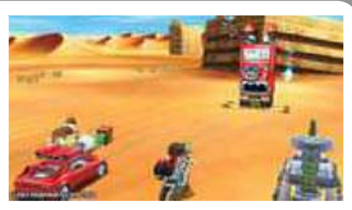
完成步骤： ①对话选择“依頼を聞いてきた→凄腕だぜぇ→そんなの朝メシ前だ”；②到ダイニ砂漠东北击倒デザードマーリン获得“マーリンの角”；③返回与オットー对话选择“マーリンの角をみせる→わかった”，再次对话选择“准备OK”；④进入地下击退大食い物体X，在发电室与レスコ对话并彻底击倒大食い物体X；⑤与オットー对话，完成任务。（注意，本任务与“宿屋の用心棒”只能完成其中之一。）

任务名称： 恋人たち【特】
触发角色： 酒馆老板ヘラ
任务报酬： 有名度10、ヘラのネックレス

完成步骤： ①与酒馆的イボンヌ对话得知ヘラ已离开，前往恶党ミュージアム与3楼的女性对话选择“あなた、ヘラさん→依頼を聞いてきた→さがすってどこを→はいはい、わかりました”；②前往无敌フィットネス，击倒ボニエ&クライヤ后用“牢屋のカギ”救出3楼的男子们（其中就有ヒデト）；③返回ダム的酒馆与ヘラ对话选择“え、帰ってきてないの→はい、わかりました”；④带着ヘラ前往金轮际リゾート，在光头男子隔壁的房间找到两人，剧情过后驾车往南一路追赶，与ヘラ对话后完成任务。

任务名称： 天国に一番近い自贩机
触发角色： 旅馆下层的商人ジョーンズ
任务报酬： 经验值2000、有名度10、シグナル发信机

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→そうだけど→幻の自贩机→で、何か用か→みつけたら→なんのために→引き受けよう”触发任务；②前往ダイニ砂漠西北调查自动贩卖机，选择“シグナル发信机をつける”；③返回ダム的旅馆对话，回答“あれ？ジョーンズは”，再度前往沙漠中贩卖机所在位置，与ジョーンズ对话完成任务（事先是否击倒外道贩卖鬼会决定商人的生死，但不影响完成任务）。



任务名称： 运び屋稼业も乐じゃない
触发角色： 车库自动售货机边的オットー
任务报酬： 经验值800、金钱15000G、有名度10

完成步骤： ①电力恢复且完成了“运び屋ハンター”任务的前提下，对话选择“ウワサって→頼みって→荷物の重さは→引き受けよう”，触发任务的同时得到“オットーの荷物”；②将货物送至ウンガウンガ的战车装备店，对话选择“荷物を持ってきた→ロイドって”；③前往金轮际リゾート的地下停车场，找到迷路的女性对话选择“あんた、ポピー→荷物を持ってきた→ちゃんと、帰れるのか→お安い御用だ”，带她到达出口或传送装置处；④再度前往ウンガウンガ的战车用品店，与ポピー对话选择“荷物を持ってきた”完成任务。

金轮际リゾ-ト

任务名称： HELP！
触发角色： 西南的倒地女性ルビ-
任务报酬： 经验值500

完成步骤： ①与西南雪地里的女性对话选择“助けてあげよう”触发任务；②将ルビ-带到金轮际リゾ-ト完成任务。

任务名称： ゆめのかけら【特】
触发角色： 废品店的老人ダグ
任务报酬： 有名度5、电击棒

完成步骤： ①对话选择“依赖を闻いてきた→名乗る→场所はどこ→报酬は→それで、引き受けよう”；②前往ラセンド-ム东南的雪地，用金属探知机找到“银色の箱”；③返回金轮际リゾ-ト与ダグ对话选择“银色の箱をわたす→早く报酬をくれ”完成任务。

任务名称： 子连れハンタ-【特】
触发角色： 抽签所隔壁的ヨハン
任务报酬： 经验值3200、金钱10G、有名度5

完成步骤： ①在猎人办公室得知任务情报（无法受领）后与ヨハン对话选择“依赖を闻いてきた→子守りって、どうすれば→わかった、引き受けよう”触发任务；②与パメラ对话选择“名乘る→いいよ→目をとじる→も-いいかい”，在桌子下面找到她；③继续对话选择“ご飯にしようか→テ-ブルでまっててね”，调查冰箱取出“パメラのごはん”，与パメラ对话选择“ごはんをあげる→パメラのごはん→お昼寝しようか”，她上床后回答“おやすみ→寝颜をみる”，对方醒来后回答“いっしょにさがしに行こうか”；④前往ウンガウンガ的酒馆1楼，与ヨハン对话选择“あぁ、そうだ→ヨハンの样子をみる→立ち去る”，再到酒馆2楼与ケイ对话选择“パメラを返しにきた”；⑤住宿后次日再与ヨハン对话选择“あんたが归ってこないからだろ→トラブル→大事な指轮→わかったよ→じゃあ、行ってくるよ”，触发派生任务“ロ-ド・ツウ・リング”；⑥完成“ロ-ド・ツウ・リング”任务后回答“なんだよ、言ってみろよ→あぁ、わかった”，到2楼与ココ对话选择“事情を说明する→夫が下で待ってるよ”，追到1楼闹剧过后再与ヨハン对话，回答“报酬をもらいに来た”完成任务。

任务名称： メンバ-募集【特】
触发角色： 酒吧的レスコ/ソウル
任务报酬： 有名度50、银メダル/金メダル/プラチナメダル

完成步骤： ①此任务的触发角色跟先前在ダム选择了“宿屋の用心棒”、“ガレ-ジの用心棒”其中的哪个任务有关，但内容完全相同，对话选择“元气か→いいぜ→で、仕事は→知ってる→それで→なるほどね→准备OKだ”，レスコ和ソウル随队同行；②在黄金大门前对话，指派我方1人进入大门，接下来要从3条路线中选择其一，路线难度越高、“试炼の书”的提示越多，最后在冻结湖面东北的黄金宝箱处输入密码后，分到手的道具越好；④顺利开启黄金宝箱后从大门处离开，完成任务。（注意，本任务与“失われた财宝”只能完成其中之一。）

ビギナ-路线： “海龙を探せ”调查冻结湖面东北的海龙像选择“札を取る”，得到字符「き」；“滨边のSOS”调查东南海岸边的亮点，得到“青いガラスびん”，使用后选择“フタをあける”得到字符「な」；“恶魔のサルをさがせ”调查西南森林中的男性铜像，选择“じっくり、みる”得到字符「ず」；最后的密码是「きずな」。

スタンダ-ド路线： “海龙を探せ”步骤同前，得到字符「こ」；“ノロイの人形をさがせ”进入冻结湖面东侧的小屋，调查桌上的乌龟选择“龟を调べる→押してみる”，得到字符「ど」；“双子の龙をさがせ”调查入口北侧的恐龙像，选择“札を取る”，得到字符「も」；“南国娘を击て”与东南商店右侧路上的女性对话选择“じっくり、みる→もっと、调べる→もっと、调べる→击ってみるか”，击破南国娘后得到字符「た」；“黄金の实を探せ”可供住宿休息的小屋北侧有一株金色椰树，爬到顶端调查得到“黄金のヤシの实”，使用后选择“割ってみる”得到字符「ち」；最后的密码是「こどもたち」。

金轮际路线： “恶魔のサルをさがせ”步骤同前，得到字符「あ」；“南国娘を击て”步骤同前，得到字符「た」；“封印の箱を开けろ”进入冻结湖面西侧的小屋，调查桌上的亮点选择“时间をみる”，再调查右侧的保险箱输入密码1245，得到字符「に」；“黄金の实を探せ”步骤同前，得到字符「し」；“银の卵を探せ”在冻结湖面的西南端使用金属探知机，找到“银色の卵”，使用后选择“割ってみる”得到字符「つ」；“水の箱を探せ”可供住宿休息的小屋南侧水下有一个宝箱，得到字符「む」；“赤き妖精を探せ”在冻结的湖面中央漂浮着红色的气球，使用后选择“割っ

てみる”，得到字符「て」；“黄金の卵を探せ”在地图东北的军舰龙右下方使用金属探知机，找到“黄金の卵”，使用后选择“割ってみる”，得到字符「か」；最后的密码是「あしたにむかって」（つ为小字促音）。

另外，在此区域的西北角有一间独立的小屋，调查其中的衣柜后出现尸体，随后地图上会出现强力的敌人“怪人黒タイツ”并追赶玩家，战斗时果断选择逃跑。一路将他引到中央冻结的湖面上，在战斗中投掷“灯油ランプ”（入口东侧的店铺有售），下一个回合他就会因冰面融化而沉入水中。故意利用这个黑衣人打死随队同行的两名NPC，然后再去输入密码便能一人独占3枚奖章。

任务名称：暴走彼女【特】
触发角色：管理人アンドー
任务报酬：金钱50000G、有名度25

完成步骤：①完成金轮际リゾート相关的全部任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“みてやろうか→まぁ、みってみよう”；②调查边上的机器人秘书ミサキ，选择“背中から调べる→さらに背中から调べる→引っ张ってみる→回路を调べる→そのICチップを取りだす→ICチップをみる”，得到“焼け焦げたチップ”；③与アンドー对话选择“AI−チップの事を话す”，前往アイーダの交易所的人类防具店，购入“AI−チップ”却被告知售罄，回答“どうしても、ほしい→そのジャガーさんて、どこで会える”；④前往アミダラマニ层最左侧的房间，对话选择“今、どこに行っている→事情を话す”，再到ダム的酒馆与猎人ジャガー对话选择“さすが、ジャガーさま→名乗る→AI−チップの事を闻く→10000G払う”，得到“AI−チップ”（支付的金钱会被退还，这样选择最合算，另外在复制パビリオン出没的“地狱の扫除屋”也会掉落）；⑤返回金轮际リゾート调查ミサキ，选择“AI−チップをセットする”；⑥次日金轮际内的机器人都会丧尸化并触发战斗，不要主动找它们纠缠，与ミサキ对话选择“あぁ、气づいた→いったい、どうして→そういえば、アンドーさんは→あぁ、いいよ→アンドーさんの居所に心当たりは→大浴场へ行こう”，ミサキ随队同行；⑦在女浴室找到アンドー，对话选择“もう大丈夫です→あんたもわからんのか→调べてこようか→あぁ、いいぜ”；⑧前往地下停车场的西北区域，与骸骨边的机器人ルビー对话触发战斗，它会不断变身，累积造成一定伤害后触发剧情即可获胜；⑨在办公室与アンドー对话选择“事实を话す”完成任务。

ウンガウンガ

任务名称：失われた财宝
触发角色：酒馆的女猎人メリッサ
任务报酬：有名度50、银メダル/金メダル/プラチナメダル

完成步骤：①猎人办公室出现“メンバー募集”任务的前提下，对话选择“名乗る→组むって→知ってる→いいぜ、仲间になろう→よし、行こうぜ”，触发任务的同时メリッサ和ジョン随队同行；②前往金轮际リゾート，回答“あぁ、行こうぜ”，在黄金大门前与カーロス对话选择“准备OK”进入大门，后续步骤与金轮际リゾート的“メンバー募集”任务一致，这里不再重复。（注意，本任务与“メンバー募集”只能完成其中之一。）

任务名称：恋する男
触发角色：镇东的长发男子テク
任务报酬：经验值5555、有名度5

完成步骤：①镇东有两间小屋分别住着一男一女，隔水相望，一定时间后当男子处于屋中时与其对话，回答“なんだ、言ってみろ→あんたも病气だろ→わかった、引き受けよう”，触发任务的同时得到“ヤマイナオール”；②到对岸的ジゼル家门口，连续选择“ノックをする”直到出现“扉をこじあける”选项，进门后连续选择“ジゼルを调べる”；③前往金轮际リゾート，与男浴室的机器人对话选择“调べる→フタをあける”，得到“原子力电池”；④返回ウンガウンガ给ジゼル安上电池，回答“正直に事情を话す”，再去找テク对话选择“ジゼルが元气になった事だけを报告→药を饮ませる→本当の事を话す→だから、ジゼルは元气だって”，剧情后回答“だから、药を饮め”完成任务（此后再来对话可获得“メカニックキット”）。

任务名称：ロード・ツウ・リング
触发角色：酒馆1楼的ヨハン
任务报酬：经验值1200、有名度20、汉ソード



完成步骤：①在“子连れハンター”任务的过程中触发，到地下随机遇敌、击倒“大食らいの亲分”，夺回“ヨハンの指轮”；②返回酒馆与ヨハン对话选择“ヨハンの指轮をわたす”完成任务。

アイアンクラウン

任务名称： 消えた町【特】
触发角色： 长老ジダン
任务报酬： 金钱20000G、有名度30

完成步骤： ①通缉怪物タマゴン来袭的剧情后，对话选择"救うって、どうやって→わかった、引き受けよう"；②前往镇西南，在与タマゴン的战斗中获胜，将其击退即可救出镇民；③返回アイアンクラウン与ジダン对话，完成任务（与长老的孙女マーゴ对话还能得到"スワンリング"）。

任务名称： メロスの遗言
触发角色： 商人メロス
任务报酬： 经验值1200、有名度10

完成步骤： ①完成"消えた町"任务、并与镇中央电梯的修理工对话后，在镇外北方着火的货车边找到メロス，对话选择"手から部品をとる→これをニックに届けよう"触发任务；②强制遭遇通缉怪物母舰サウルス，可以选择逃跑；③返回アイアンクラウン与修理工对话选择"あんたがニックか→メロスの部品をわたす"完成任务（此后才能乘电梯前往小镇下层）。



四塔门

任务名称： 塔の老人
触发角色： 西北塔3F的老人ドゼッペ
任务报酬： 经验值1250、有名度3、10个何かの电子部品

完成步骤： ①大桥降下后一定时间，对话选择"友だちいないの→报酬は→残骸をさがしてこよう"触发任务；②调查东北塔和东南塔之间地上的机器人残骸，选择"残骸を持っていく"；③与ドゼッペ对话选择"それっぽいのを见つけた"完成任务。

任务名称： 鸟のフン扫除【特】
触发角色： 西北塔3F的老人ドゼッペ
任务报酬： 经验值2000、有名度3、20个何かの电子部品

完成步骤： ①完成"塔の老人"任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择"外が汚いね→何とかしようか→よろしく说明→それじゃ、始めよう"，机器人ヨシオ随队同行；②到大桥上将3只チャイルドリ逐一击倒，回答"じゃあ、扫除しよう"得到"デッキブラシ"；③调查桥上的鸟粪选择"扫除する"，清理的同时能够从中找到一些道具；④清除全部鸟粪后再与ドゼッペ对话选择"扫除は终わった"完成任务。（注意，事先击倒了3只チャイルドリ的话此任务会消失。）

ラトゥール

任务名称： ラトゥールの顶へ
触发角色：（无）
任务报酬： 经验值9999、有名度5

完成步骤： ①生命体认证成功，离开电梯时自动触发。②在西塔2F与バトー博士对话后，前往4F花园区域，在喷水池右下角使用金属探知机，找到"デレテイツカードB"；③前往东塔1F击倒楼梯前的机械兵得到"牢狱のカギ"，并拉开闸门边的机关放下吊桥；④前往B1F牢狱找到关押リー博士的牢房，选择"声をかけてみる"得到"Dr.リーのメモ"（记载密码22360679）；⑤沿东塔2F居住区的扶手电梯下到1F，在南侧的保管室输入密码，从宝箱中得到"デレテイツカードL"；⑥从东西塔之间的中央电梯前往6F，再沿楼梯步行逐层向上，分别在7F击倒エセル得到"デレゲイツカードE"，于8F击倒サメクマ得到"グレイのカギ"和"デレゲイツカードG"，在9F左下的房间的桌上得到"デレゲイツカードM"，在10F花园从コワルスキ身上得到"デレゲイツカードK"；④搭乘左侧的圆形电梯，到达13F的灯火之间时完成任务。



ルピエ

任务名称： キケン(？)なおつかい
触发角色： 团地A栋的ジュリオ
任务报酬： 有名度10、5个宇宙电池S

完成步骤： ①与团地A栋1层左起第二间房间的两人对话，剧情过后再与ジュリオ对话选择“死んじゃえば→引き受けよう”触发任务；②到ルピエ的人类用品店购入“シンダフリン”；③返回团地A栋与ジュリオ对话选择“シンダフリンをわたす”完成任务。

任务名称： アミダラマへ
触发角色： 团地B栋2楼最左侧房间床上的男子
任务报酬： 金钱10000G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“どうしたんだ→代わりに届けようか→引き受けよう”，触发任务的同时得到“ダンカンへの荷物”；②前往アミダラマ养了许多宠物狗的房间，与ダンカン对话选择“荷物を持ってきた”完成任务。

任务名称： 団地の女
触发角色： 团地C栋入口的ジェニー
任务报酬： 有名度10、ミラーヴェール



完成步骤： ①对话选择“引き受けよう→名乗る”；②歼灭本建筑各阶层出没的所有ダークアイ后，再与ジェニー对话选择“あぁ、终わったぜ→たしかに倒したはず→それどこにあるの→カギ→よし、調べよう”，得到“マンホールのカギ”；③调查楼后的井盖选择“マンホールのカギを使う”，击倒杂兵后进入地下（这里的杂兵是不停刷新的且数量众多，想积累BP的话不妨利用一下），调查发光亮点得到“银色のIDカード”；④离开地下道与ジェニー对话选择“变な装置からネズミが……→电源切るとか”；⑤前往楼顶调查右上角的装置并插入ID卡，关闭电源；⑥再次清掉建筑内的全部ダークアイ，与ジェニー对话选择“あぁ、终わったぜ”完成任务。

任务名称： コレクター
触发角色： 北侧民家的ナンシー
任务报酬： 有名度20、ゴールデングローブ、ゴールデンブーツ、ゴールデンメット、ゴールデンアーマー、ゴールデンベスト



完成步骤： ①对话选择“それはレーザービートルの角っ→ただのモンスターハンターです→どんなこと→コレクション集めってーで、具体的には何を→わかった、引き受けよう→iゴーグルをわたす”触发任务；②收集“ゴールドアント触覚”（ブドウ馆附近出没的ゴールドアント掉落）、“青いカブト虫の角”（マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫掉落）、“はぐれイーター银足”（ブドウ馆附近出没的はぐれイーター掉落）、“电击レスラーの金羽”（金轮际リゾート黄金雨林门内出没的电击レスラー掉落，只有在“メンバー募集”或“失われた财宝”任务的时候才能进入）、“プラチナアント尻尾”（ブドウ馆附近出没的プラチナアント掉落）；③对话选择“いいね”依次交付5种素材完成任务。



挑战猎杀资料

在城镇的猎杀中心（ハンティングセンター）可以接到各种挑战猎杀任务（チャレンジハント），由于不少怪物的出没地较为隐蔽，为方便广大玩家，下面给出挑战猎杀的全部资料。HLV表示玩家当前的猎杀等级，随着猎杀积分（ハンティングポイント）的积累逐渐提升，惟有HLV提升后才能受领更高级别的挑战。挑战的过程中活用特技“囮よせ”更能有的放矢，但有少量敌人很难用特技引出来，应改用特技“战いのフェロモン”或道具“ちんどんスピーカー”、“テキよせスプレー”来提高遇敌率。此外，注明“非乘车状态”的挑战，必须在遇敌前就下车，如果是战斗中下车后再击倒敌人是不算数的。

挑战标题	等级	挑战内容	目标出没区域	挑战奖励
ライオンモドキを击破せよ	HLV 0	3分钟内击倒3只目标	ハダアレ砂漠（西、中央）、フィンガ–・プラザ附近	积分50、有名度3、铜ののべぼう
クルマカリを击破せよ	HLV 1	3分钟内击倒5只目标	虹の抜け穴、ルビエ	积分60、有名度5、ていさつスコ–プ
うろつきポリタンを击破せよ	HLV 2	3分钟内击倒5只目标	コ–スタ–ビ–チ（南、北、沿海）	积分70、有名度7、ポチボ–ン
レッドカッタ–を击破せよ	HLV 2	击倒1只目标	コ–スタ–ビ–チ（北）	积分70、有名度8、金属探知机
ボディコンマシ–ンを击破せよ	HLV 3	击倒1只目标	ツレ岛の北侧（即ホ–リ–キャンプ北岸）	积分70、有名度8、リネ–ムペン
アシッドアントを击破せよ	HLV 3	2分钟内击倒10只目标	ベルエポ地下道、ウエットランド（东、北）	积分80、有名度8、まんたんドリンク
メタルイ–タ–を击破せよ	HLV 4	击倒1只目标	ウエットランド（北、中央）、复制パビリオン	积分80、有名度8、银ののべぼう
ミス・スプ–キ–を击破せよ	HLV 5	3分钟内击倒5只目标	复制パビリオン、废材の丘（即ゲンの家附近）	积分90、有名度9、バリアシ–ル
沼大将を击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウエットランド（东）、龙の水场附近	积分90、有名度10、男くさいはちまき
カマキリジャックを击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウエットランド（中央，即エレキデル21附近）、龙の水场附近	积分90、有名度10、ポチボンベ
バ–ストワ–ムを击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウエットランド（北）、龙の水场附近	积分90、有名度10、ポチバイク
悪梦水仙を击破せよ	HLV 7	非乘车状态5分钟内击倒5只目标	ウエットランド（东、北、南）*注：用技能无法引出	积分90、有名度12、宇宙电池S
ビッグ・ジョ–を击破せよ	HLV 8	击倒1只目标	ウエットランド（西）、龙の水场附近	积分90、有名度10、いれずみシ–ル
DNAブロブを击破せよ	HLV 9	5分钟内击倒50只目标	ウエットランド（中央，即エレキデル21附近）、ベルエポ附近	积分90、有名度12、ハンタ–スカウタ–
セクシ–タイプを击破せよ	HLV 9	击倒1只目标	スト–ンバレ–（中央）*注：在与クレ–ジ–タクシ–的战斗中才会出现	积分90、有名度15、美肌クリ–ム
ドナ・ボマ–を击破せよ	HLV 9	击倒1只目标	スト–ンバレ–海岸	积分90、有名度15、ド–ピング・タブ
ロボタクシ–を击破せよ	HLV 10	2分钟内击倒10只目标	スト–ンバレ–（东、北）	积分80、有名度12、スピ–ド・タブ
感电バニ–を击破せよ	HLV 11	1分钟内击倒10只目标	スト–ンバレ–（东、北）、荒野の地下道	积分80、有名度12、キズケシ–ナ
ユムボマを击破せよ	HLV 12	非乘车或骑机车状态5分钟内击倒10只目标	ユゴ–の大穴、废材の丘（即ゲンの家附近）	积分80、有名度12、レアメタル
ムカデロンを击破せよ	HLV 13	击倒1只目标	シテ站、埋もれた地下道、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度15、ひぼたんのさらし
スクラヴ–ドゥ–を击破せよ	HLV 13	击倒1只目标	废材の丘（即ゲンの家附近）、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度15、ポチカ–
火星クラゲを击破せよ	HLV 14	击倒1只目标	ウエットランド（西）*注：地图上可见型敌人	积分90、有名度20、ス–パ–ポチボンベ
佛灭战车を击破せよ	HLV 14	5分钟内击倒10只目标	南の工业地帯、博爱重工	积分90、有名度12、宇宙电池M
ラッキ–マウスを击破せよ	HLV 15	击倒1只目标	南の工业地帯、废材の丘（即ゲンの家附近）、荒されたキャンプ	积分90、有名度12、リンゴのほほ红
レオニダスを击破せよ	HLV 15	非乘车状态击倒1只目标	イバラヶ原（东、西）、マッドジャングル出入り口附近	积分90、有名度17、つけまゆげ
パラサイトヒルを击破せよ	HLV 16	非乘车状态5分钟内击倒15只目标	秘密の狩场（即雨林入口有大片森キノコ的地帯）、溺れたタンカ–（外观、内观）	积分70、有名度20、液体カト–ル
ぐんかんサウルスを击破せよ	HLV 17	击倒1只目标	ハダアレ砂漠（西，ドッグキャンプ附近）*注：地图上可见型敌人	积分90、有名度20、ボウダンチョッキ
ゴ–ルドト–タスを击破せよ	HLV 18	击倒1只目标	スト–ンバレ–（中央、西）、ブドウ馆附近	积分90、有名度20、金ののべぼう
ビッグスピンを击破せよ	HLV 19	击倒1只目标	マッドジャングル（东）	积分90、有名度25、洗车モップ
ボムコロガシを击破せよ	HLV 19	5分钟内击倒20只目标	マッドジャングル出入り口附近、アミダラマ附近	积分80、有名度20、カト–ルジエット
放电バッファロ–を击破せよ	HLV 20	非乘车状态击倒1只目标	マッドジャングル出入り口附近、アミダラマ附近	积分90、有名度20、进军ラッパ
ボスカバガンを击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	マッドジャングル（西、泉附近）、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度25、アルカリスプレ–
ウシキングを击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	秘密の狩场（即雨林入口有大片森キノコ的地帯）	积分90、有名度25、人妻のパスロ–ブ
グレ–トシザ–を击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	ダイニ砂漠（南）	积分90、有名度25、宇宙电池L
スナダイコンを击破せよ	HLV 22	非乘车或骑机车状态1分钟内击倒1只目标	オアシス附近（即スパイツリ–附近）、ブドウ馆附近	积分80、有名度25、男くさいてぶくろ
たけのこサイロを击破せよ	HLV 23	15分钟内击倒10只目标	マッドジャングル（东、西、泉附近）、溺れたタンカ–（外观）*注：用技能无法引出	积分80、有名度25、プラチナののべぼう
地狱のハサミを击破せよ	HLV 24	5分钟内击倒5只目标	ダイニ砂漠（中央）	积分90、有名度25、ひげマスカラ
キラ–セイルを击破せよ	HLV 24	击倒1只目标	オアシス附近（即スパイツリ–附近）	积分90、有名度25、人妻のストッキング
さまようジョ–ンズを击破せよ	HLV 25	击倒1只目标	ブドウ馆附近	积分90、有名度30、グレ–ト金属探知机
续・火星クラゲを击破せよ	HLV 25	3分钟内击倒1只目标	ダイニ砂漠（中央）	积分100、有名度40、セラミックパット
カミカゼボムを击破せよ	HLV 26	5分钟内击倒20只目标	南の工业地帯、アミダラマ附近	积分70、有名度30、コ–ルドバスタ–
レッドスワンを击破せよ	HLV 27	非乘车状态击倒1只目标	ダイニ砂漠（北西、北东）*注：地图上可见型敌人，建议用“禁断の点穴”或“禁断の注射器”的即死效果配合S/L大法	积分90、有名度30、男くさいくつした

挑战标题	等级	挑战内容	目标出没区域	挑战奖励
どろどろスミスを击破せよ	HLV 28	击倒1只目标	ダム内部（即车库地下）	积分90、有名度30、ヒートバスター
フリーズ男爵を击破せよ	HLV 29	击倒1只目标	雪原（南）	积分90、有名度30、マヒノンスーパー
雪原ゲリラを击破せよ	HLV 30	10分钟内击倒30只目标	雪原（东、南）*注：用技能无法引出	积分90、有名度28、いちごの口红
オオカブヌシを击破せよ	HLV 31	击倒1只目标	ディープスノー（即ラセンドーム附近）	积分90、有名度30、メカニックキット
キャサリン・ボーンを击破せよ	HLV 32	击倒1只目标	ダイニ荒野（北）	积分90、有名度30、人妻のピアス
重机レックスを击破せよ	HLV 33	5分钟内击倒10只目标	ダイニ荒野（北、南）	积分80、有名度30、スーパーレアメタル
人间ジゴクを击破せよ	HLV 34	非乘车状态击倒1只目标	ダイニ砂漠（南）、オアシス附近（即スパイツリー附近）	积分90、有名度30、男くさい腹巻
中继UFOを击破せよ	HLV 35	8分钟内击倒3只目标	火山地带（北、南）*注：逃跑率较高的敌人	积分90、有名度35、ポチタンク
モバイラーを击破せよ	HLV 36	非乘车状态击倒1只目标	火山地带（北）	积分80、有名度40、宇宙电池L
ヒポポタマグヌスを击破せよ	HLV 36	1分钟内击倒10只目标	火山地带（北、南）	积分90、有名度35、携带バリアL
46亿年タートルを击破せよ	HLV 37	击倒1只目标	火山地带（南）	积分90、有名度30、ポリマーリキッド
暴走ロシナンテを击破せよ	HLV 37	击倒1只目标	高速道路（即名もないガレージ附近）	积分90、有名度30、ガスマスク
邪道贩卖机を击破せよ	HLV 38	非乘车状态击倒1只目标	北の工业地带（高层ビル街）、おばけえんとつ	积分80、有名度40、グレートポチボンベ
キューティコピーを击破せよ	HLV 39	3分钟内击倒20只目标	北の工业地带（仓库内）、メガ・ファクトリー	积分80、有名度40、マッチョエキス
ブラックホールを击破せよ	HLV 40	5分钟内击倒20只目标	メガ・ファクトリー、おばけえんとつ	积分80、有名度40、ファイバーイヤホン
金属生命体Xを击破せよ	HLV 42	5分钟内击倒20只目标	ラトゥールの地下通路、ルピエ团地	积分70、有名度45、レベルメタフィン
ウルトラガールを击破せよ	HLV 45	非乘车状态击倒1只目标	火山地带（北）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、ロストベスト
火星クラゲを击破せよ	HLV 48	非乘车状态3分钟内击倒1只目标	ウェットランド（西）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、宇宙电池L
ラッキーマウスを击破せよ	HLV 50	3分钟内击倒30只目标	南の工业地带、废材の丘（即ゲンの家附近）、荒されたキャンプ	积分100、有名度50、人妻のガウン
ぐんかんサウルスを击破せよ	HLV 55	1分钟内击倒1只目标	ハダアレ砂漠（西，ドッグキャンプ附近）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、レベルメタフィン
超空UFOを击破せよ	HLV 60	击倒1只目标	北の工业地带（ふ头エリア，即东侧的海上高速路）*注：逃跑率较高的敌人	积分100、有名度50、宇宙电池L
メタモルファージを击破せよ	HLV 60	5分钟内击倒15只目标	メガ・ファクトリー	积分100、有名度50、超レベルメタフィン



“宇宙ドール”类似2代的LOVE机器、3代的量子娃娃，能够作为人类或战车用的道具、装备，甚至是在战斗中自动展开行动、充当半个同伴。使用“ドールリモコン”并选择“コズミックエネルギーをする”，用电池就能对宇宙玩偶进行充电，宇宙电池S（10%）、宇宙电池M（25%）、宇宙电池L（50%）。蓄满100%电力后继续充电、或选择“レベルアップさせる”都能令其升级，其功能会随着升级逐步增加（Lv50时开启所有功能）。右表是宇宙玩偶的全部100种功能，想要切换效果必须在オールドソングと ドール博士对话，此外部分功能需消耗一定电量，电量不足时无法使用、自动机能也会停止。

由于宇宙玩偶对电池的需求量非常大，想要快速刷电池，建议在资金充裕的前提下前往ダーマス神殿，一次性购入大量“まほうの福袋”再逐一开启，里面有较高的几率开出宇宙电池。

编号	类型	效果	消耗%	等级
01	人类用道具	自动展开音波攻击，也可手动使用	0	Lv1
02	人类用道具	自动展开火炎攻击，也可手动使用	1	Lv9
03	人类用道具	自动展开冷气攻击，也可手动使用	1	Lv13
04	人类用道具	自动展开气体攻击，也可手动使用	1	Lv14
05	人类用道具	自动展开激光攻击，也可手动使用	1	Lv18
06	人类用道具	自动展开强力音波攻击，也可手动使用	1	Lv22
07	人类用道具	自动展开电气攻击，也可手动使用	1	Lv27
08	人类用道具	自动展开强力激光攻击，也可手动使用	2	Lv31
09	人类用道具	自动展开强力气体攻击，也可手动使用	2	Lv37
10	人类用道具	自动展开强力电气攻击，也可手动使用	4	Lv44
11	人类用道具	自动对敌方的攻击展开迎击	0	Lv50
12	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果小）	1	Lv2
13	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果中）	1	Lv4
14	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果大）	2	Lv20
15	人类用道具	自动回复我方单体的全部体力，也可手动使用	5	Lv38
16	人类用道具	自动回复我方全体的体力，也可手动使用（效果小）	3	Lv5

编号	类型	效果	消耗%	等级
17	人类用道具	自动回复我方全体的体力，也可手动使用（效果中）	6	Lv25
18	人类用道具	自动回复我方全体的全部体力，也可手动使用	15	Lv48
19	人类用道具	自动解除我方单体的酸性状态，也可手动使用	1	Lv12
20	人类用道具	自动解除我方单体的睡眠状态，也可手动使用	1	Lv25
21	人类用道具	自动解除我方单体的异常状态，也可手动使用	2	Lv32
22	人类用道具	自动解除我方全体的异常状态，也可手动使用	3	Lv41
23	人类用道具	令我方单体复活，成功率约25%	5	Lv13
24	人类用道具	令我方单体复活，成功率约50%	10	Lv32
25	人类用道具	令我方单体复活，成功率约90%	20	Lv47
26	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果小）	5	Lv15
27	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果中）	10	Lv32
28	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果大）	15	Lv42
29	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的速度	1	Lv8
30	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力（效果小）	2	Lv11
31	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力（效果大）	4	Lv24
32	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力、守备力、速度（效果小）	3	Lv18
33	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力、守备力、速度（效果大）	6	Lv46
34	人类用道具	在战斗中暂时提升动物的攻击力、守备力、速度	2	Lv13
35	人类用道具	在战斗中暂时提升男子气概＜0的角色的攻击力、守备力、速度	2	Lv32
36	人类用道具	在战斗中暂时提升男子气概＞0的角色的攻击力、守备力、速度	2	Lv17
37	人类用道具	对我方单体张开减轻火炎伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv7
38	人类用道具	对我方单体张开减轻气体伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv12
39	人类用道具	对我方单体张开减轻冷气伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv18
40	人类用道具	对我方单体张开减轻音波伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv17
41	人类用道具	对我方全体张开反弹激光伤害的防护屏，对战车也有效	5	Lv24
42	人类用道具	对我方单体张开减轻电气伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv33
43	人类用道具	对我方单体张开减轻伤害的防护屏，对战车也有效	5	Lv22
44	人类用道具	对我方单体张开减轻伤害的强力防护屏，对战车也有效	10	Lv28
45	人类用道具	强化我方全体的火炎、冷气属性攻击	3	Lv16
46	人类用道具	强化我方全体的气体、电气属性攻击	3	Lv43
47	人类用道具	强化我方全体的激光、音波属性攻击	3	Lv46
48	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果小）	3	Lv21
49	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果中）	5	Lv40
50	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果大）	10	Lv50
51	人类用道具	降低敌方全体的全部属性耐性	25	Lv37
52	人类用道具	能令特定的生物系敌人巨大化	10	Lv44
53	人类用道具	能令特定的生物系敌人分裂	10	Lv47
54	人类用道具	获得的金钱翻倍	5	Lv37
55	人类用道具	获得的经验值翻倍	5	Lv49
56	人类用道具	说出鼓励的话语	0	Lv3
57	人类用道具	能用来占卜吉凶	1	Lv4
58	人类用道具	战斗中在地面挖洞，可获得随机道具	1	Lv6
59	人类用道具	步行时使用降低遇敌率	5	Lv30
60	人类用道具	可欣赏各种各样的音乐	0	Lv7
61	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表1）	0	Lv2
62	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表2）	0	Lv4
63	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表3）	0	Lv31
64	人类用道具	可召来周围的随机敌人	1	Lv20
65	战车用道具	野营后回复角色HP、特技次数，并可储存进度	20	Lv45
66	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围大、属性：气体、攻击力90	0	Lv3
67	人类用武器	射程：中距离、范围：贯通小、属性：激光、攻击力100	0	Lv4
68	人类用武器	射程：中距离、范围：敌全体、属性：火炎、攻击力140	0	Lv11
69	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围大、属性：冷气、攻击力180	0	Lv16
70	人类用武器	射程：中距离、范围：敌全体、属性：音波、攻击力215	0	Lv35
71	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围可变、属性：电气、攻击力255	0	Lv40
72	人类用武器	射程：中距离、范围：3连射、属性：通常、攻击力100	0	Lv45
73	人类用武器	射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常（水泥弹）、攻击力170	0	Lv49
74	人类用武器	射程：中距离、范围：敌1体、属性：通常（钻头）、攻击力200	0	Lv21
75	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围小、属性：气体（异常状态）、攻击力110	0	Lv26
76	人类用武器	射程：中距离、范围：敌1体、属性：通常（酸性）、攻击力160	0	Lv7
77	人类用道具	释放烟幕降低敌方全体命中率	0	Lv33
78	人类用装备	头用防具，守备力35、全属性耐性10	0	Lv29
79	人类用装备	体用防具，守备力195	0	Lv45
80	人类用装备	腕用防具，守备力20、攻击力70	0	Lv22
81	人类用装备	足用防具，守备力35、速度99	0	Lv6
82	人类用装备	饰品，守备力10、男子气概99	0	Lv26
83	人类用装备	饰品，守备力10、男子气概–99	0	Lv26
84	人类用装备	饰品，守备力10、不参加战斗也能获得经验值	0	Lv30
85	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量53.90t、守备力50、重量0.55t	0	Lv12
86	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量74.80t、守备力236、重量3.30t	0	Lv23
87	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量91.30t、守备力110、重量3.30t	0	Lv44
88	战车用装备	C装置，特性：迎击回避能力、命中率11、回避率11、守备力71、重量4.40t	0	Lv28
89	战车用装备	C装置，特性：迎击能力、命中率11、回避率11、守备力71、重量5.50t	0	Lv24
90	战车用装备	C装置，特性：引擎辅助、命中率11、回避率11、守备力71、重量6.60t	0	Lv46
91	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常、攻击力495、守备力44、重量0.77t、弹仓24	0	Lv10
92	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：敌全体、属性：通常、攻击力1098、守备力280、重量36.30t、弹仓99	0	Lv27
93	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：4连射、属性：通常、攻击力770、守备力88、重量26.40t、弹仓32	0	Lv39
94	战车用武器	机枪，射程：中距离、范围：敌全体、属性：通常、攻击力275、守备力66、重量1.76t、弹仓∞	0	Lv10
95	战车用武器	机枪，射程：中距离、范围：5连射、属性：通常、攻击力385、守备力132、重量2.64t、弹仓∞	0	Lv27
96	战车用武器	机枪，射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常、攻击力880、守备力99、重量7.04t、弹仓∞	0	Lv39
97	战车用武器	S–E，射程：长距离、范围：敌全体、属性：通常（彻甲弹）、攻击力858、守备力110、重量19.80t、弹仓48	0	Lv10
98	战车用武器	S–E，射程：长距离、范围：圆范围内3体、属性：通常（彻甲弹）、攻击力770、守备力110、重量3.08t、弹仓48	0	Lv27
99	战车用武器	S–E，射程：长距离、范围：圆范围内10体、属性：通常、攻击力825、守备力110、重量13.20t、弹仓48	0	Lv39
100	战车用武器	S–E，射程：–、范围：迎击、属性：激光、攻击力0、守备力44、重量9.90t、弹仓∞	0	Lv48

文 格兰霍特团长 编 阿鲁 美编 咕噜

正常流程通关后，游戏将依次开启 7 到 10 级的任务，这些任务不单单是各种已挑战过的荒神组合，其中还包含了各种强力的全新荒神，本次研究就以这些荒神的打法以及任务要点为主。想要制作最强的神机吗？那就拿上手中的 PSV 继续捕食吧！

研究中心



PSP/PSV

ACT 丨动作・狩猎		
噬神者 2		
GOD EATER2		
NBGI	日版	2013 年 11 月 14 日
1 ～ 4 人	5980 日元	无对应周边

相关攻略：Vol.214

7～10级通常任务要点

Level 7

冰树花园

プリティヴィ・マ－タ一开始就会位于玩家的面前，多使用火属性的攻击，很快就能结束战斗，一定时间内会有小型荒神出现增援，优先清理干净。

ディ－プ・レッド

目标是セクメト、ボルグ・カムラン堕天（火）、クアドリガ各一只，看上去非常不得了的组合，其实难度只能算一般。3 个目标中セクメト会首先出现，快速歼灭它。再来ボルグ・カムラン堕天（火）和クアドリガ会陆续登场，弱点全是冰属性，优先快速击破体力较低的クアドリガ，剩下ボルグ・カムラン堕天（火）就没什么难度了。注意本关的地形，不要让クアドリガ躲在玩家进入不了的熔岩区域偷袭，发生这种情况时要火速撤离将クアドリガ引出来。

ロトン・ブレイド

任务目标显示只有 1 只ヤクシャ，但实际上一开始就会有 2 只ヤクシャ和 1 只暴走神机兵・大剑型出现，快速击破体力很低的ヤクシャ再对付暴走神机兵・大剑型，如果ヤクシャ中途逃走可以不用追，过一会儿它就会自己回来的。

孤岛の实验场

1 只コンゴウ和 1 只シユウ，并且二者是分开出现的，回复道具都没必要带的练手任务。

地火帝国の魔女

サリエル堕天和グボロ・グボロ各 1 只，玩家开始就会面对サリエル堕天，不要惊动远处的グボロ・グボロ，被グボロ・グボロ发现的话即使距离很远也会使用炮击支援，中途几只小型荒神出现的话优先清理。

ブラック・ナイト

目标是1只スサノオ，注意开始后5分钟，左右场地中会有小型荒神出现，建议优先击破，否则它们会用远距离攻击偷袭。

野兽の飨宴

シユウ堕天、コンゴウ堕天、グボロ·グボロ堕天（火）以及ウコンバサラ各1只，好在这4只荒神是可以分开打的，任务开始后快速往地图左边移动，将コンゴウ堕天困在最左边狭窄的区域内干掉，然后将左边的シユウ堕天引过来，在不被其他荒神发觉的情况下快速消灭掉。グボロ·グボロ堕天（火）不太好引，它会使用远距离炮击，可以考虑使用吸引注意力的道具，另外就是在其逃走时快速用炮击将其打回来，不然有可能惊动其他荒神。

气纷れな皇女

任务中虽然有感应种ニュクス·アルヴァ出现，但实际上它并不是目标，玩家只要将两只ハガンコンゴウ干掉即可，将它们困在地图右边，ニュクス·アルヴァ是不会过来的，任务开始后2分钟内快速干掉第1只ハガンコンゴウ后就没有威胁了。本任务不推荐打ニュクス·アルヴァ，如果要打的话势必会把ハガンコンゴウ引过来，与二者混战对我方威胁很大。

圣なる复眼

目标是ウロヴォロス堕天1只，有防止眩晕状态的技能最好装备上，场地很宽阔，作战难度不大。

トワイライト·ブル－

多带点回复道具，一开始クアドリガ堕天就会登场，随后2分钟左右ラ－ヴァナ也会出现在场景中央，分开打不现实，还是集中火力攻击クアドリガ堕天，快速结束混战状态。战斗中途会有ザイゴ－ト堕天出现，优先消灭以免其在一旁放冷枪。

奈落の火龙

ハンニバル、セクメト和シユウ各1只，ハンニバル一开始就会出现在玩家面前，开战后立刻往地图右下角区域移动，将ハンニバル引过来，抓紧时间将其打倒，避免与随后1分钟内出现的セクメト和シユウ进行混战。

グレイブヤ－ド

目标荒神为コンゴウ堕天和コンゴウ各1只，一开始我方同伴会被分成两队，推荐走右边先击破コンゴウ堕天，路上出现的小型荒神会无限增援，将干扰的击倒即可，不要深追。

Level 8

破坏者の庭

ヤクシャ·ラ－ジャ和テスカトリポカ各1只，在开始的位置快速歼灭ヤクシャ·ラ－ジャ，不要让它跑到テスカトリポカ所在的位置即可。

雷帝

目标只有1只ディアウス·ピタ－，可以绕场移动先将几只小型荒神清理干净，再将ディアウス·ピタ－引到中央最大的区域内战斗。

黑き囚徒

ウロヴォロス1只，和Level 6中遇到它的任务一样简单。

ファニ－·インダストリ

セクメト和ボルグ·カムラン堕天（雷）各1只，先将セクメト单独消灭，不要惊动另一边的ボルグ·カムラン堕天（雷）。



黑焰卧龙

难度较高的任务，2只**ハガンコンゴウ**加2只**グボロ・グボロ**堕天（冰）一开始就会在场上，我方则直接被分为两队，战力被大幅削减不说，还很容易同时吸引到4只荒神的注意，与4只荒神同场时足以用混乱不堪来形容。建议从**ハガンコンゴウ**先入手，将两只都杀死后再对付**グボロ・グボロ**堕天（冰），全灭后**ハンニバル**侵食种登场。前期道具用得不太多的话压力不会太大，推荐带上回复体力的子弹以备不时之需，实在不行也可以使用导弹统战术。

死丽蝶

目标是**サリエル**1只，但1分钟后**イエン・ツィー**会强行登场，想要**イエン・ツィー**身上的素材就必须先打倒它，先击破**サリエル**的话就直接过关了。初期的几只小型荒神快速解决掉，否则会严重妨碍我方的作战。

ドライ・リッター

考验玩家作战速度的任务，目标是**ボルグ・カムラン**、**ボルグ・カムラン**堕天（火）和**ボルグ・カムラン**堕天（雷）各1只，分别会在开战的3分钟后和5分钟后登场，攻击力足够的话就能避免被围攻，多带点攻击力上升的道具和对应属性的子弹。

雷冰瀑布

目标是**ヴァジュラ**和**デミウルゴス**各1只，两只荒神离得很远，先消灭**ヴァジュラ**再对付**デミウルゴス**，没有难度的任务。

踊跃欢喜

カバラ・カバラ和**ハンニバル**各1只，可以优先消灭体力较低的**カバラ・カバラ**，不过也可以利用它的能力快速进入爆发状态对付**ハンニバル**。场景中的小型荒神优先清理，活性化后很烦人的。

虚像

目标是主线任务里的零号神机兵1只，先朝着反方向走将3只小型荒神干掉，再慢慢对付它。

黄昏の机兵

目标是暴走神机兵・大剑型/长剑型各1只，在场景最右边还会有1只**グボロ・グボロ**黄金，要想捕食它身上的金属素材就必须在打死暴走神机兵前干掉它，注意它的打法，破坏部位的难度极大。

影狼

一开始**シユウ**和**シユウ**堕天就会出现在玩家面前，快速将它们引到地图上方，1分钟后**ガルム**会登场，3只在一起的话压力倍增，至少先打死1只，推荐从体力最低的**シユウ**下手，注意最大的场景中央中途会有两次小型荒神突入，别被它们偷袭了。

ムーン・ソング

目标是新型荒神**ツクヨミ**1只，开始后不要碰它，先将周围的所有小型荒神清理干净，回收完所有素材再与其战斗，它是不会主动攻击玩家的。

白面金狐

目标是**キュウビ**1只，超强力的新型荒神，多带点回复道具，熟悉它的攻击方式后会稍微好打一些。

Level 9

魔冰骑行

目标是**デミウルゴス**1只，但地图中央位置一开始就会有一只**コンゴウ**堕天出现，必须先消灭它，否则玩家一进入战斗立刻就会被它发现进入混战状态，几只小型荒神优先打死以免干扰作战。



三惨花

开始前装备对空效果较好的攻击技能，目标是サリエル和ニュクス・アルヴァ各1只，ニュクス・アルヴァ对所有的近接攻击免疫，只能靠攻击サリエル积累OP再用炮击快速击灭它，直接攻击サリエル导致其倒地后ニュクス・アルヴァ会让其快速回复，得不偿失。好在ニュクス・アルヴァ的体力很低，将2只都歼灭后サリエル堕天登场，单独对付它一个，没什么难度。

远雷

目标是ウコンバサラ、ヴァジュラ和ボルグ・カムラン堕天（雷）各1只，分别会在任务开始后的1分钟、3分钟和5分钟内登场，登场的位置都是一样的，直接将其一个个从中央的连接桥引到另一边进行歼灭，开始的1分钟内快速将场景内的小型荒神干掉以免干扰。

スカ－レット・リバ－

スサノオ、ヤクシャ和ウコンバサラ各1只，推荐先击破最上方的ヤクシャ，剩下的ウコンバサラ和スサノオ可以根据情况来选择先击破哪一个，如果是ウコンバサラ的话可以将它引到右上角的圆形区域，不容易引起スサノオ的注意。

柘榴石

先将3只小型荒神引出来清理掉，再单独对付ボルグ・カムラン。

白妙の邪眼

目标アイテ－ル1只，先把范围内的小型荒神清理掉再慢慢与其周旋。

眠れる獅子

ラ－ヴァナ和零号神机兵各1只，开始后ラ－ヴァナ直接出现在玩家面前，零号神机兵会在约3分钟后登场，快速歼灭ラ－ヴァナ以减少危险，周围的小型荒神不干扰我方的话就不用管它们。

ザ・スカルフェイス

任务开始后立刻往左手边跑，用炮击将ヤクシャ・ラ－ジャ吸引到左边的小房子里来，这样1分钟后スパルタカス进入区域内就不会引发混战了。将第1只ヤクシャ・ラ－ジャ干掉后等一下，第2只会在4分钟左右登场，然后用同样的方法引过来单独干掉，接下来就简单了。中途出现的小型荒神不用管，后期可以慢慢收拾它们。

氷焰の息吹

グボロ・グボロ堕天（冰）和グボロ・グボロ堕天（火）各2只，一开始就会位于场景内，尽量分开打，实在分不开可以全员分散开来单独吸引荒神的注意，当然也可以使用导弹铳的一击必杀流，等它们全部聚集在一起后一炮全灭掉。

チ－ム・アルファ

开始后全力攻击暴走神机兵・大剑型和长剑型，数分钟后クアドリガ登场，尽快干掉暴走神机兵减少被围攻的危险，总体难度不大。

废都の苍帝

カリギュラ1只，多熟悉一下它的攻击方式，和ハンニバル有很大区别。

魔照の日轮

目标为アマテラス1只，能力很强，特别是攻击力，装备耐火的盾以及雷属性的子弹，多熟悉下它的行动方式再进行攻击。

Level 10

蛊毒の沼

クアドリガ堕天和ボルグ・カムラン堕天（火）各1只，这两只的属性正好相对，可以多加利用，推荐先消灭移动速度高的ボルグ・カムラン堕天（火）。

デッド・チャ－ム

プリティヴィ・マ－タ和サリエル堕天一开始就会聚集在一起，最好能将其中一只引出来单独消灭，切记引出来前先让 NPC 队友原地待命，否则以 NPC 的智商绝对要坏事。

流星群

目标是マルドゥ－ク、シユウ和ハガンコンゴウ各1只，任务开始后シユウ和ハガンコンゴウ会直接出现在地图上，将ハガンコンゴウ引到中央的位置单独消灭，マルドゥ－ク登场后一定不要被它看到，否则它会将周围的所有荒神聚集过来。

ブラックウォ－ル

ウロヴォロス堕天一只，攻击方式没有变化，但攻击力明显变高，多带点回复道具。

喧哗の废墟

シユウ、コンゴウ以及ヤクシャ・ラ－ジャ各1只，一开始玩家会被分为两队，再加上有两只都是听觉灵敏系的，不要妄想将它们分开了，命令全员散开后分别拖住它们，然后从体力最低的ヤクシャ・ラ－ジャ开始下手。

咆哮の魔都

开始后快速往右边狭长区域内的小平台移动，赶在ガルム到达之前将ディアウス・ピタ－困在小平台上歼灭，剩下ガルム就没难度了。

眠れる月

目标ツクヨミ一开始就会在场地最上方休眠，无视它直接冲到右边先消灭シユウ和其他小型荒神，注意一跳下来要立刻使用防御指令，否则 NPC 队友会一炮将ツクヨミ打醒，等与シユウ开战后再命令队友全力攻击。

イヴィル・ミストレス

目标是ハンニバル和イエン・ツィ－各1只，由于イエン・ツィ－拥有让附近进入战斗状态的荒神集中攻击我方1人的能力，开始后快速往上方的小平台冲，在小平台上把イエン・ツィ－解决掉，如果它中途逃走的话，让 NPC 队友防御，自己冲出去给它一炮引回来，只要不让ハンニバル看到就没啥危险，之后单独对付ハンニバル就简单多了。

インフェリス

目标虽然只有1只カリギュラ，但周围的小型荒神会无限出现，推荐将其引到空旷的区域内再集中火力攻击，确保周围没有炮击型的小型荒神干扰会比较安全。由于小怪无限刷新，也可以利用这一点多刷点小型荒神素材，用来合成“极密度复合コア”。

ミラ－・マッチ

开始后ハンニバル就会出现在场景中央，集中火力全力攻击它，3 分钟后ハンニバル侵食种也会参战，本任务是无法将它们分开的，越早将ハンニバル打倒对之后的作战越有利。

炼狱の霸王

由于地形狭窄，任务的难度还是比较大的，开始后快速歼灭グボロ・グボロ和グボロ・グボロ堕天（火），能分开尽量分开，不能分开的话让全员散开，最大程度减少被围攻的危险，剩下的テスカトリポカ就简单一些了，但也要小心，它的攻击力非常高，多带些回复道具。

倾国の美鬼

禁忌种ヴィ－ナス1只，多熟悉下它的攻击模式，习惯后基本没啥难度。

原初の荒神

マガツキュウビ、セクメト和ハガンコンゴウ各1只，各种回复道具、辅助道具全装满，优先击破ハガンコンゴウ和セクメト，千万不要管マガツキュウビ，否则被其血线压制的话其他荒神对我方绝对是一击必杀。这算是普通难度任务中最难的一关，有什么用什么吧，实在不行就用导弹铳一口气秒掉セクメト和ハガンコンゴウ。

7～10级高级荒神篇

プリティヴィ・マ－タ

ヴァジュラ的强化变种，所有的攻击属性全部为冰，同时攻击范围极大幅度提高。在其飞扑的过程中经常会伴随大范围的冰柱攻击，即便熟悉**ヴァジュラ**的攻击方式也不能掉以轻心。它的几招大范围冰柱攻击在发动前都会有吼叫的动作，同时自身周围也会出现雪花作为提示，攻击它的最好时机是在其飞扑落地后，冲到其脚下给它几刀再快速防御。**プリティヴィ・マ－タ**可破坏的部位为头、胴体和肩 3 个部分，头使用破碎，肩和胴体使用贯通效率较高，弱点属性是火和神。

ディアウス・ピタ－

ヴァジュラ的强化禁忌种，攻击方式变化不大，相较**ヴァジュラ**，除了攻击和体力增加外，所有的攻击范围大幅增加，特别是雷球攻击和跳跃攻击，前者释放后会产生大范围的光柱，后者跳跃后的落脚点也会产生一定范围的雷障壁，对付它建议防御后进行反击，不要追着它跑，也不要跑到其身下，会被各种大范围的雷障壁击中。**ディアウス・ピタ－**可以破坏的部位为头、前足和マント（背上的披风），分别使用切断、贯通和破碎可以轻松破坏，弱点属性是神。

セクメト

シユウ堕天的火属性强化变种，会使用**シユウ**堕天所有的攻击方式，攻击属性全部为火，它与前者最大的区别在于攻击力、体力大幅提高，同时大部分攻击附带眩晕效果，特别是几种近距离攻击，一旦被击中很高概率会眩晕数秒。另外，它的远距离火球攻击变成了单发，但火球具有跟踪效果。动作非常明显，几乎所有招式出招前都会有明显的蓄力动作，不贪刀打它压力不大。**セクメト**可以破坏的部位为头、翼、拳，其中头用贯通，拳和翼用破碎比较有效（拳的位置和翼接近，攻击两只翅膀即可），弱点属性是冰。另外，它对ホ－ルド的抵抗非常弱，可以多加利用这一点。

スサノオ

可以算是**ボルグ・カムラン**堕天的禁忌种，手中的盾变成了钳子，极大地增加了攻击性。除了会使用**ボルグ・カムラン**堕天的所有攻击方式外，还增加了前冲钳击、远距离攻击、扫尾暴击、超级旋转攻击以及尾针攻击 5 种新招。前冲钳击使用前会横起手中的巨钳，然后一路冲击，速度很慢，及时防御即可；尾针攻击速度很快，会攻击自身前方扇形范围内的目标，看到尾针竖起后快速防御；远距离攻击使用前会将钳子口对准玩家，然后释放雷球，这招也需要快速防御，侧闪很容易中招；扫尾暴击其实和扫尾攻击类似，范围覆盖自身 360 度，使用前尾巴会有明显的准备动作，释放后场地中还会留下数个雷球，雷球会在 2 秒后爆炸，波及一定范围内的目标，防御后看到周围有雷球的话快速侧闪；超级旋转攻击在旋转时会发生位移，攻击范围更大，这招使用前会有 2 秒的准备时间，此时**スサノオ**会抬起手中的钳子，看到这个动作立刻防御。与**スサノオ**对战的要点在于不要贪刀，它的攻击间隙很短，防御后砍两刀，OP 槽一满就拉开距离猛攻，被它的高攻击技能连续打中可不是闹着玩的。**スサノオ**可以破坏的部位是口、神机（钳子）和腕，口用贯通、神机和腕用破碎可以破坏，弱点属性是神，总体来说是综合实力非常强的大型荒神。

アイテ－ル

サリエル堕天的强化究极变种，能力全面提升，除了会使用**サリエル**堕天所有的攻击手段外，在活性化时还会增加眼部光柱攻击玩家，发动时头部眼球会发光，目标脚下出现大范围的光柱攻击，看到眼球发光防御即可。另外它的毒雾攻击附带猛毒效果，体力急速下降，中了的话一定要立刻使用道具恢复。**アイテ－ル**可以破坏的部位为头、スカ－ト（裙子）、尾部器官（身后那个巨大的腹部），这一点和**サリエル**堕天稍微有点不一样，不要盯着它的双足打。**アイテ－ル**

弱点属性为神，3个部位分别使用贯通、破碎、贯通攻击能轻松破坏，总体难度不大的荒神。

ニュクス・アルヴァ

サリエル的特殊感应种，攻击力和**サリエル**持平，体力甚至比**サリエル**更低，会使用**サリエル**所有的攻击方式。**ニュクス・アルヴァ**最大的特点在于对所有近接攻击免疫，使用炮击才能对其造成伤害，因此一般它不会单独出现（近接攻击无效表示攻击它不会造成伤害也无法回复 OP），只能靠攻击其他荒神回复 OP 后再对其使用炮击，在有其出现的任务中一定要多带回复 OP 的道具或拥有补给攻击效果的子弹。另外**ニュクス・アルヴァ**还有一个非常讨厌的设定，当场内有荒神倒地时，它会立刻对倒地的荒神进行回复，因此必须优先击破它。**ニュクス・アルヴァ**可破坏的部位是头（头上巨大的球体）、翼（裙子部分）和两足，尽量提高铳形态武器的贯通和破碎属性即可，带上任意属性的子弹对准位置猛轰，很容易就能破坏。

ウロヴォロス堕天

ウロヴォロス的强化变种，除了攻击力和体力大幅提高外，最明显的特征就是攻击范围再次扩大，但攻击前奏和攻击后的硬直变得明显，与其战斗时最好能保持距离，在其可视范围内迂回，等它站起将左右两侧的触手插入地下时，快速冲过去立刻防御，它很大概率会使用触手发光的范围攻击，这招防御后就是攻击它的最佳时机，不过一旦被打中很大概率会进入眩晕状态，利弊都非常明显。**ウロヴォロス**堕天可破坏的部位为复眼、角和背骨，这 3 个部位正常情况下只能用铳击中，当其倒地时可以用近接武器攻击到复眼，尽量强化破碎和贯通的属性值，它的弱点属性是神。

アマテラス

ウロヴォロス的强化禁忌种，攻击力和体力再次强化，除了会使用**ウロヴォロス**堕天的所有攻击外，部分招式也发生了变化，变化的招式为：下压攻击，跳起后下压时会张开身上的所有触手，进一步扩大攻击范围；火炎召唤，使用这招时会将触手插入地下，此时侧面出现连续的火炎，看到触手发光后在其侧面就要小心了，如果其正面女神像的位置出现触手的话，前方会出现大量的横向火炎，攻击距离非常远且范围广，位于其正前方一定要立刻防御，躲不开的。另外它还会用触手在自身面前制造一个火炎柱，同时左右触手快速挥击向前方发射火炎弹，这招也极难躲避。与其战斗最好时常保持距离，用炮击攻击它中央的女神像，待其下压攻击或突进攻击结束后，冲到面前砍几刀回复 OP，再拉开距离继续使用炮击，这种打法是最安全的，千万别冲到它身下一阵乱砍，它的攻击力高得令人发指，一招扣掉 80% 的体力也不足为奇。值得一提的是它对眩晕的耐性很低，可以多加利用这一点。**アマテラス**的弱点属性是雷，可破坏的部位为腕触手（平时用于攻击的身下的 4 条触手）、正面的女神像和女神像旁边的角，腕触手很容易就能破坏，女神像和角最好在远距离用炮击攻击，等其倒地时冲上去猛砍，由于其位置要比**ウロヴォロス**低一些，破坏起来也更容易。

テスカトリポカ

クアドリガ堕天的究极强化变种，相较**クアドリガ**，除了攻击力和体力增强外变化不大，几种攻击方式也都是比较常见的，不过攻击频率更高。另外它的大范围攻击会附带毒属性异常状态，范围炮击还会附带扩散爆炸效果，对付这几招最好老老实实地防御，侧闪距离不够会被击中。**テスカトリポカ**可破坏的部位为兜（头上的装饰）、前面装甲和**ミサイルポッド**，分别使用破碎、破碎和贯通攻击即可，弱点属性为神，属于比较强的高级荒神之一。

ハンニバル侵食种

ハンニバル的强化变种，基本能力和原始种不相上下，可以吐出黑色的火炎，部分招式攻击范围以及持续时间都超过原始种，除此之外还增加了 3 方向的黑色火球攻击，释放前会低头，同时口中出现黑色火炎，射程很远一定要防御。**ハンニバル侵食种**的弱点属性为冰、雷和神，可破坏的部位同样为头、逆鳞（背上的装置）以及笼手，用贯通、破碎攻击都很有效，惟一要注意的是它笼手的位置和**ハンニバル**正好是相反的，从外观就能分辨，千万别打错方向。

スパルタカス

ハンニバル的大型感应种荒神，全身黄色，擅长使用雷电攻击，与**ハンニバル**的攻击方式完全不同。大致有以下几种：突进雷击，突进前会抬起头双爪交叉，然后超速冲刺一段距离，并将双爪放开引发扇形的雷电攻击前方目标，看到它双爪交叉时快速侧闪能躲开，距离太近的话最好防御，冲刺速度非常快；挥拳雷击，这招动作很慢，挥拳前双爪上会出现雷电，然后往前方180度范围内连挥3拳，每拳还会投掷出一个雷球攻击前方远距离的目标，在侧面的话可以快速闪到后方，在正前方的话就老老实实防御吧；雷柱攻击，释放前双爪合并出现雷电，然后快速后跳并往前方投掷雷球，随即雷球变为雷柱攻击前方目标，雷柱的有效攻击范围不大，看到其爪子合并出现雷电时建议快速防御；冲刺攻击，冲刺前经常会快速两次后空翻与目标拉开距离，攻击范围比较大，在其正面时要快速防御；双拳攻击，当玩家距离它很近的时候会使用，使用前头会略微低下，右爪握紧后挥拳攻击前方180度范围内的目标，同样是速度很快的一招；雷电召唤，使用前右爪会聚集雷电，然后趴下，目标脚下即刻出现雷柱攻击预示，及时防御即可。与其战斗时，一定要等它出招完毕再做对应。在其双拳攻击、冲刺攻击后都会有一个吼叫的动作，这个时候就是攻击的最佳时机，突进雷击、挥拳雷击在发动后绕到其侧面也可以趁机攻击。另外要小心它的后空翻，经常会跳到玩家背面并突袭，一旦发现它突然不见了就第一时间转身防御。**スパルタカス**还有一个特点，在周围有其他荒神的情况下，会吸收周围荒神的OP来进入攻击强化状态，被吸收了OP的荒神能力会下降，一般周围不是大型荒神的话还是不要让其吸收比较好。如果其进入攻击强化状态的话，猛击头部可以让其解除。**スパルタカス**的弱点属性为火，可破坏的部位为左腕、右腕以及双足，使用贯通和破碎效果非常不错，这3个部分位置非常明显，在其倒地时优先攻击双足，其他两个部分在其空隙时攻击最容易。

カリギュラ

ハンニバル的强化禁忌种，全身蓝色的大型荒神，攻击力、体力和攻击速度都属于一流水平，攻击方式极其丰富，包含了以下几种：冲刺攻击，冲刺前会展开手臂上的手刃，然后快速跳跃到前方并使用手刃切击前方的目标，展开手刃的动作很明显，正面的玩家要立刻防御，不要侧闪（快速后退可以躲开）；手刃挥击，展开手刃后快速挥动两次攻击前方扇形目标，发动前也能明显看到其手刃展开，这招范围非常大不好躲，不在其背面的话还是防御吧；雷球攻击，释放前**カリギュラ**口中会出现雷电提示，然后吐出数个高速直进的雷球攻击前方直线上的目标，速度很快，要持续防御，不然会被后面的雷球击中；雷电吐息，这招和发射雷球的准备动作类似，雷电吐息攻击前方扇形范围内的目标，注意吐息是连续两次的，防御住第1次后可以快速侧闪躲避第2次；雷电剑，这招和**ハンニバル**的火炎剑类似，发动前右手会出现紫色的电剑，动作很明显，快速往两边侧闪就能躲开；高空冲刺，同样和**ハンニバル**的飞空火炎攻击类似，但**カリギュラ**升空后不会呆在原地，而是快速往目标方向冲刺，危险性要大于**ハンニバル**，但动作一样很明显，看到它升到高空时防御就行；甩尾攻击，在其身后有目标时会使用，使用前尾巴会卷起来，动作比较小；全身范围的雷电攻击，攻击前背部会出现雷电羽翼，然后周身出现蓝色的雷电提示，很明显的一招。与其作战时，在其使用冲刺攻击、手刃挥击后都会出现明显的反击时机，同时时常迂回在其侧后方，让它攻击前方的敌人时也是偷袭它的好机会。**カリギュラ**的弱点是火和雷，可破坏的部位为头、左腕、右腕和**ブースター**（背上会出现蓝色羽翼的喷射装置），比普通荒神多出一个部分，前三个部位用近距离的破碎、贯通、切断效果都不错，背上的**ブースター**就只能用铳击了，通常情况下很难打中，这个部分的耐久度极差，成功破坏它的几个部分还能极大地弱化它的实力。



噬神者2

カバラ・カバラ

グボロ・グボロ的感应种，体力和攻击力还没有普通的グボロ・グボロ高，最大的特点在于可以让周围的荒神自动进入活性化状态，同时玩家也会强制进入最高级的爆发状态，可以说是有利有弊。它的攻击方式只剩下基本的冲撞攻击，远距离炮击以及雷球攻击 3 种，冲撞攻击和远距离炮击和グボロ・グボロ一样，可以使用相同的对应方法，雷球攻击发射前炮口会有瞄准的动作，发射后一旦雷球碰到障碍物会引发范围不小的爆炸，这一点和普通的グボロ・グボロ有区别，一定要注意。**カバラ・カバラ**可破坏的部位是鼻塔和背ビレ两个部分，使用破碎和贯通都比较有效，弱点属性为火、冰、神。

グボロ・グボロ黄金

グボロ・グボロ的特殊变种，基本攻击方式和グボロ・グボロ一样，但体力非常低，可轻松将其打倒。グボロ・グボロ黄金虽然有炮塔、背ビレ和尾ビレ 3 个部位可以破坏，但实际的破坏难度极高，稍不注意就把它打死了（必须瞄得很准再进行攻击）。3 个部位分别用破碎，贯通和切断，弱点属性为火、冰、雷、神。注意该荒神和グボロ・グボロ系的所有荒神都不同，死亡后捕食素材全都是高级金属系的，类似玩家可获得的回收素材。

ツクヨミ

本作新增的强力荒神，外形娇小且基本不会主动攻击，和**サリエル**一样时常漂浮在空中，攻击手段多样化，主要有以下几种：旋转攻击，旋转前有个敬礼的动作，之后开始连续旋转 5 次，这招最好及时与其拉开距离，防御的话有可能要防御 2 ～ 3 次才会安全；毒气弹攻击，使用前会将头上的月环放置在身前，然后连续释放数个毒气弹，虽然速度快但毒气弹很小，侧闪很容易躲开；针刺攻击，自身趴在地上旋转，同时往周围发射针刺，速度快比较难躲，但针刺很小，不是运气太差的话被击中的概率不大，除非玩家贴着它的身体；自身周围的光柱攻击，发动前会高高升起然后出现全屏的特效，但实际上只有其自身周围一定范围内才有攻击判定，注意如果被击中的话，一定时间会处于猛毒状态，体力急剧下降；爬动攻击，爬动前会全身趴下，看到它趴下时防御即可，基本没有威胁的一招；蓄力爬动攻击，攻击前和爬动攻击一样会趴下，但其爬行路线上会出现数个光球，数秒后变成光柱攻击范围内的目标，防御后快速拉开与光球的距离，光柱的攻击范围很大；腕部攻击，使用手臂攻击自身前方 180 度范围内的目标，或伸长手臂攻击前方的目标，这招攻击速度很快，动作也不明显，只有在玩家距离它很近时才会使用，尽量不要在其正面晃悠。**ツクヨミ**的弱点在于体力不高，与其战斗时最佳的攻击时机就在旋转攻击和毒气弹攻击之后，前者使用后会直接趴在地上数秒，后者绕到背后就可以猛砍，其他攻击后最多只能砍上两刀，否则很容易被反击。**ツクヨミ**可破坏的部位包括月轮、发（背面）和腕部装甲，前两个部位用炮击或空中攻击都可，不难破坏（笔者用切断攻击很快就破坏了这两个部分），腕部装甲比较小，靠近后也要稍微跳起后攻击侧面。**ツクヨミ**算是攻击力很高但自身也不耐打的高级荒神，弱点属性为雷和神。

ヴィ－ナス

外形类似蜘蛛的禁忌种荒神，头部有一个巨大的美女人形，同时也是 10 级任务中才出现的全新荒神，使用的攻击方式有以下几种：旋转攻击，攻击前身后的尾巴会抬起并发光，然后进行 360 度的旋转，实际上旋转的预备时间很长，很容易防御；雷球攻击，释放一个巨大的雷球攻击前方的目标，释放前，前方的美女会不停地将雷球旋转出来，速度很慢，侧闪可以轻松躲开；雷电攻击，**ヴィ－ナス**趴下后将身后的触手伸出来，然后攻击左右前方的目标，同样也是动作明显的一招；冲撞电击，冲撞前**ヴィ－ナス**会伸出身体前方的两个触角，然后制造出电磁场冲撞前方的目标，看到其伸出触角后快速防御，这招的攻击范围非常大；大范围雷击，这招通常接在冲撞攻击后，速度很快，在释放前**ヴィ－ナス**全身会出现雷电提示，防御完冲撞攻击后不要太早解除防御；连续冲撞攻击，和冲撞攻击类似，但是会连续冲撞 3 次，冲撞后身后还会释放扇形的蒸气；近身雷电攻击，当玩家位于它正前方时很大概率会使用，使用前目标脚下会出现提示，很容

易躲避的一招；全方位导弹，低头趴下后背上的发射口打开，然后发射除背面外全方位的导弹，发动速度快且范围广，如果在其攻击范围内只能选择防御，很难躲开；远距离毒柱攻击，确定目标后身下也会出现范围提示，且附带追踪效果，保持移动就能轻松回避。与ヴィ－ナス战斗时要在其侧面保持迂回，等它冲撞攻击后快速接近攻击它的左右脚，这段时间是最安全的，攻击前先注意观察它的动作，如果其使用大范围攻击的话先防御一下再攻击，在其使用近身雷电攻击和旋转攻击后也有反击的机会。ヴィ－ナス的弱点属性是火和神，可破坏的部位包含背部ゼリ－体、臀部ゼリ－体、左脚ゼリ－体和右脚ゼリ－体，用铳类武器攻击有特效，成功破坏的情况下能够封住它的部分攻击方式。ヴィ－ナス的体力和攻击力都很高，与其战斗前一定要做好万全的准备，熟悉它的攻击规律后难度会大幅下降。

キュウビ

传说中的9尾狐型荒神（平时只有3条尾巴），作为8级难度的最终荒神，实力可想而知。攻击方式也颇为丰富，大致有以下几种：黑球攻击，使用前会坐在地面，然后从口中吐出数个黑球，旋转着攻击前方范围内的目标，动作明显，在其正前方才会有威胁，侧闪可以躲过去；跳跃攻击，跳跃前会挺起身体，然后进行一个后空翻，攻击周围以及自身前方一定范围内的目标，比较不容易躲避，看到其尾巴竖起后就要小心了，如果在其正面防御到的话一定不要提前解除防御，之后地面还会引发短距离的气流攻击，碰到也会受伤；旋转攻击，旋转前キュウビ的头会低下并发出低鸣，然后跳起引发一个黑色的旋风攻击周围和前方的目标，这招范围比较大且动作快，在其正面和侧面时看到要立刻防御；尾部光线攻击，使用前尾巴会竖起并分开，然后从尾部发射数条光线攻击左右两侧的目标，光线很细但比较密集，看到尾巴分叉后快速防御；高速奔跑，奔跑前会低鸣，同时腰部会出现发光的6条尾巴，在其奔跑的路线上会落下大量的黑球，碰到会受伤，如果在其正前方就老老实实地防御；黑气冲击波，使用前キュウビ的头会插入地下并且出现黑气，接着迅速奔跑并制造黑色的冲击波，对正前方的目标很有威胁，看到黑气后可以及时侧闪躲开这招；旋转光柱攻击，使用前会坐起并吼叫，然后快速旋转一圈，在自身前方制造5条光柱，这招在其周围360度范围内都会中招，看到其抬头吼叫便防御或远离它。キュウビ的优势在于速度快、攻击方式多、攻击力高，最佳的攻击时机在于其使用旋转攻击和跳跃攻击后，这两招使用后它会有一个吼叫的结束动作。キュウビ可破坏的部位为头、胸部和尻尾，可以用破碎、贯通和切断属性攻击这3个部位，平时攻击它的头部和胸部，等其倒地后全力攻击尻尾，尻尾的耐久比较高，一般要集中攻击两次以上才能破坏。弱点属性为火和神，事先一定要准备好这两种属性的子弹。

マガツキュウビ

キュウビ的究极强化特异种，说是游戏中的最强荒神绝不为过，除了基本能力大幅提升外，攻击方式有所增强，同时增加了几种新的攻击方式，包括尾部光线、冲刺攻击、巨型光线和血线压制。尾部光线和キュウビ类似，但使用前マガツキュウビ会坐在地上，然后尾部出现光线攻击指定目标，相比较キュウビ的尾部光线，攻击精准度更高；冲刺攻击，奔跑时就会有黑色的冲击波，极大地延长了攻击的距离，防御住后不要太早放开；巨型光线，使用前会亮出腰部的6条光之尾，然后出现巨型光线进行数次扫射，扫射范围很大，只能防御，侧闪很难躲开，同时自身周围会被黑球包围，靠近就会受伤害；血线压制，最厉害的一招，也是它作为最强荒神的招牌技，在マガツキュウビ活性化时会立刻使用，一定范围内我方角色体力上限全变成1，受到攻击即死，压制的范围可以从地图上看出来，这招是无解的，装备辅助技能“活性化御制”的话能一定程度上拖延它使用这招，这个阶段要全员全速退出血线压制的范围，如果中了的话血线压制的效果会持续到玩家死亡一次后才能解除，当然最好的应对方法就是当其倒地时砍两刀立刻全员回避（或者不砍全员快速撤退）。在场上已有血线压制范围的情况下マガツキュウビ再次活性化的话，血线压制的范围会随之改变，也就是说同个场景中只会出现一个血线压制的范围。它的大部分攻击时机和キュウビ一

样，只要能躲开血线压制这招难度就不是很大。**マガツキュウビ**的弱点属性是火和神，可破坏的部位为头、胸部和吸引尻尾，依次使用切断、破碎和贯通效果不错，但能成功破坏的话必定会活性化一次，破坏部位后一定要注意躲避。



关于子弹编辑

子弹编辑的方式和种类很多，主要就是依靠各种属性、攻击效果的子弹进行合成，而本作可利用导弹铳升级后获得的填充弹和抗重力弹等特殊效果，制造出高威力子弹，连续发射几次可以快速干掉高级荒神，以下放出两种比较常用的高威力子弹的编辑，玩家可以根据情况选择使用。

注 1：想要使用以下的子弹组合，至少要将导弹铳ブラスト熟练度升级到 Lv6，取得子弹变异种的填充和抗重力弹才能编辑出来。

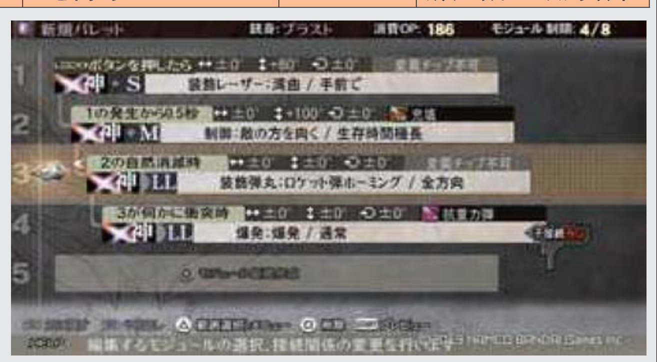
注 2：变异组合还需要完成シエル的支线任务，否则子弹变异是无法使用的。

1. 利用了填充和抗重力弹的效果，发射后要大约 1 分钟左右才能落下，伤害在 37000 左右，消耗大约 100 多 OP，落下爆炸的范围非常大，基本可以覆盖一个区域的面积，可对敌人造成毁灭性的打击。最后一个子弹的变异可以根据实际情况改变，减衰缓和可以增加伤害、识别效果可以保证我方角色即使被炸飞也不会造成伤害，但无法破坏荒神的部位（当然落下时荒神正好在弹丸下方的话有可能破坏，但概率不大）



子弹顺序	弹丸尺寸	弹丸属性	发射条件	角度	子弹变异
1	S	装饰レ－ザ－：直进 / 短	ボタンを押したら	垂直 +90°	–
2	M（连接 1）	制御：下を向く / 生存时间极长	1 の発生から 0.5 秒	–	填充
3	M（连接 2）	制御：下を向く / 生存时间极长	2 の自然消灭时	–	抗重力弹
4	S（连接 3）	装饰レ－ザ－：直进 / 短	3 の自然消灭时	–	–
5	M（连接 4）	制御：その场に静止 / 生存时间短	4 が何かに冲突时	–	–
6	LL（连接 5）	爆发：爆发 / 通常	5 と同时に	–	减衰缓和 / 识别效果

2. 和上一个子弹组合效果类似，降低了等待时间，但威力有所下降，优点是具有跟踪效果，对同区域的荒神可保证很高的命中率，运气好的话还可以破坏荒神部位，对付后期的强力荒神推荐积累 OP 后连续来个 4、5 发，再强的荒神也会被轻松搞定



子弹顺序	弹丸尺寸	弹丸属性	发射条件	角度	子弹变异
1	S	装饰レ－ザ－：弯曲 / 手前で	ボタンを押したら	垂直 +80°	–
2	M（连接 1）	制御：敌の方を向く / 生存时间极长	1 の発生から 0.5 秒	垂直 +100°	填充
3	M（连接 2）	制御：装饰弹丸：ロケット弹ホ－ミング / 全方向	2 の自然消灭时	–	–
4	LL（连接 3）	爆发：爆发 / 通常	3 が何かに冲突时	–	抗重力弹

白金奖杯之路



本作的白金奖杯没有任何难度，完成主线任务可以拿到50%左右的奖杯，再完成其他4个难度的普通任务，奖杯完成度可达到90%左右，不出意外的话应该只剩下“达人级の神机使い”这个金杯没有拿到，这个任务只需要去刷之前没有获得SSS评价的低难度任务，1个小时内就能得到。

注1：以下主线任务必得的奖杯指的是1～6级通常任务中出现的必打任务，只要通关必定可以拿到。

注2：打倒指定荒神的任务部分不是强制完成的，按照以下说明的任务名称完成这些任务即可，且以下列出的任务也是该荒神会出现的最早、难度最低的任务。

奖杯列表

奖杯种类	奖杯名称（日文 / 英文）	获得方法
白金杯	ゴッドイ－タ－/GOD EATER	获得该奖杯外的所有奖杯
银杯	神机适合者 /Chosen One	看过初期剧情（完成主线必定获得）
银杯	初めての胜利 /Maiden Victory	完成第一个任务（完成主线必定获得）
银杯	血の觉醒 /Awaken	开启必杀技系统（完成主线必定获得）
银杯	虫惑の妖妇 /Bewitching Butterfly	成功击破3级通常任务キラ－・プリンセス中出现的感应种荒神イエン・ツイ－
银杯	追悼 /Rememberance	触发队友ロミオ被杀死的剧情（完成主线必定获得）
金杯	悲しみを乘り越えて /Over the Griefs	成功击破5级通常任务胧月の咆哮出现的感应种荒神マルドゥ－ク（完成主线必定获得）
银杯	交错する意志 /Crossing Wills	成功完成6级通常任务コンクリ－ト・イグル－（完成主线必定获得）
银杯	迫る终焉 /Countdown	成功完成6级通常任务接食（完成主线必定获得）
金杯	螺旋の树 /Tree of the Heilx	成功完成6级通常任务全てをひとつに（主线通关看完Staff后获得）
银杯	亚空の圣母 /Our Hollow Lady	成功击破7级通常任务气纷れな皇女中出现的感应种荒神ニュクス・アルヴァ
银杯	狂宴の祈祷师 /Shaman of Frenzy	成功击破8级通常任务踊跃欢喜中出现的感应种荒神カバラ・カバラ
金杯	人々のゆりかご /Rock the Cradle	成功击破8级通常任务白面金狐中出现的强力荒神キュウビ
银杯	轰雷の龙斗士 /Dreadful Gladiator	成功击破9级通常任务ザ・スカルフェイス中出现的感应种荒神スパルタカス
金杯	祸ヨリ来タリシ者 /Unleashed from Abyss	成功击破10级通常任务原处の荒神中出现的荒神マガツキュウビ
金杯	极めし一击 /Sole Honed Skill	任意一种近接武器的必杀技达到最高等级，看似容易但游戏后期才能得到，推荐打10级任务来快速增加必杀技经验，任务级别太低成长会极慢
铜杯	神机开放 /Burst of Blood	捕食未死亡的荒神成功进入爆发状态
铜杯	命を共に /Hand in Hand	成功救助一名死亡的同伴
铜杯	想いをのせて /You have Control	给予同伴荒神子弹让其进入爆发状态
铜杯	托された力 /Leave it to Me	接受同伴给给予的荒神子弹进入爆发状态
银杯	一人前の神机使い /Full–fledged Eater	合计在10个任务中取得SSS评价（不限难度）
银杯	スゴ腕の神机使い /Stager	合计在20个任务中取得SSS评价（不限难度）
金杯	达人级の神机使い /Master	合计在50个任务中取得SSS评价（不限难度）

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

怀旧风游戏卡带收纳盒

品名	レトロゲームカードケース
出品	Cool Clown
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	981日元

这款周边看上去是一张FC的游戏卡带，而实际上它是一个可以收纳6张3DS游戏卡带和一支触控笔的小盒子。本品是Cool Clown推出的一款卡带收纳盒，采用了FC卡带风格的设计，而且包装也做成了FC的图案和收纳盒配套，非常别出心裁。






3DS LL专用上屏悬挂式充电外壳

品名	3DS LL用 扩张バッテリーカバー1800
出品	A'Class
对应机种	3DS LL
官方价格	1980日元

为周边栏目供稿这么久，基本是什么样的奇怪周边都见过了，单是移动电源一类，就有不下20种的数量，包括什么内置锂电式、干电池式、外挂式什么的，反正是五花百门，应有尽有，而这次介绍的这款上屏悬挂式充电外壳将继续刷新大家的三观。从替换内置电池，到挂下屏，再到挂上屏，周边商们真可谓是把想象力发挥到了极至，最大限度地利用了3DS LL的空间。本品就如它的名字一样，是挂在3DS LL上屏的巨大电池，拥有1800mAh中等容量的电量，可提供3～7小时的续航延长时间，充电口和3DS LL充电口一样，无需准备其他线材，主要是针对那些喜欢给3DS LL装扩展右摇杆或者是扩展握把的朋友，让他们更方便地延长3DS LL那的续航时间，同时，全副武装的3DS LL一掏出来就已经能震慑全场了吧（笑）。






《怪物猎人4》主题可充式电池充电转换器

品名	モンスターハンター4バッテリーチャージャー
出品	Exa Prize
对应机种	全机种
官方价格	2980日元

周边商Exa Prize是个相对陌生的牌子，此厂大部分产品是街机相关的，最近两年开始进军TV游戏周边圈。很多时候，正是这种奇怪的牌子才会出些黑马产品，这款干电池式充电转换器就属于此列，以往栏目介绍过的电池充电转换器都只是个单纯的放电设备，所以自行冠上“干电池式”的名号，而本产品则是可放电，也可充电的类型，只要使用锂电等可充电的电池，基本和一般的内置锂电移动电源无异，但对比移动电源，又可以使用干电池来应急，集各种优点于一身，无愧黑马产品的称号。



3DS LL专用《智龙迷城Z》主题装饰外壳

品名	パズドラZ ソフトジャケット/キラキラソフトジャケット
出品	LAYOUTGAMES
对应机种	3DS LL
官方价格	1980日元

手机平台游戏《智龙迷城》在2013年可谓红透半边天，凭借极具游戏性的玩法、鲜明出彩的角色设定以及可持续发展的经营策略，一举拿下了众多游戏大赏奖项，同时也赚足了人气和Money（对于国内的朋友来说，可能那个山寨的《逆转三国》会更出名些）。《智龙迷城》即将会发售3DS版《智龙迷城Z》，同时也会有相关周边一起上市，这次推荐的装饰外壳就是其中一员，目前有两个款式，数种颜色版本，半透明软材质，表面凹凸有致非常3D。





PSV专用合金收纳壳

品名	Heavy Duty Vault Case for PlayStation Vita
出品	AmazonBasics
对应机种	PSV
官方价格	19.99美金

美国亚马逊得到SCE授权而推出的周边，比较稀罕，顶盖和底盖都是合金制，整体看着非常硬朗，顶盖的巨大“X”浮雕可谓相当醒目，中间印有PSV的LOGO，内部刚好能放进一台PSV，并有3个PSV游戏卡槽和记忆卡槽，相当紧凑，适合各位喜欢硬派风格的玩家使用。





栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

进入12月，由于两大家用机的强势首发，掌机暂时沉寂了下来，不过对于有意购买的玩家来说，这倒不失为一个低价购机的好时段。3DS LL方面，前阵子两大怪物软件的热潮已经渐渐减退，主机价格自然是一路走低，各色的均价目前在1150元左右，算上游戏的价格1500元到1600元也基本足矣。2DS的价格反而是没有达到宣传中的低廉，一方面是因为美版机因为渠道关系价格难以和官方报价匹配，另一方面无论是商家还是玩家对于不能玩《怪物猎人4》的DS多少缺乏信心，使得少量有货的商家也没有贱卖的必要，1100元的价格基本上不用考虑了。破解版的4.1版本自从gateway破解进度放缓后价格也陷入了停滞，1450元的价格已经维持了很久，前阵子gateway放出了2.0版本的破解，已经能够运行《怪物猎人4》和一些高版本的新游戏，可是关注的基本还是只限于已经购买了烧录卡的玩家，新购机的玩家还是以高版本主机加上两款怪物软件二选一的方式为主。



PSV-2000型可以说有些运气不佳，除了3DS的大作攻势、PS4的联动暂时无法兑现这些外界因素以外，居然还因为和之前1000型的对比中处于下风而遭到了市场的冷落，玩家们更是在购买时强调自己想要的是1000型，结果使得2000型价格已经降到了不到1200元，反而是1000型从之前的不到1000元升到了1150元，而白色因为停产的缘故更是涨到了1400元，要知道这样的价格即便是在2000型没有公布的时候都不曾有过。



新一代主机大战在11月打响，PS4虽然被富士康坑了，但两周内销量还是突破了200万台，博得满堂红，隔壁家的Xbox One也号称步入百万殿堂，随着圣诞商战的到来，这场战争将越演越烈。

临近年末，《噬神者2》等大作井喷，PSN在搞“以牙还牙加倍奉还”等优惠活动，一定程度上刺激了各种销量。老版PSV黑色Wi-Fi版只要960元左右就可入手，PSV-2000《高达破坏者》同捆版只需1800元，卖来卖去都依然还有存货的《灵魂献祭》同捆版则报1900元。接着重点关注下PSV家族新添的三员猛将：PSV-2000价格开始回落，日版1200元有找，港版要价1250元；电视盒PSV TV日版到货，单卖报价680元，带一个手柄和一张8G PSV记忆卡的套装报980元左右，套装和单体都附带HDMI线一条；新鲜出炉的64G记忆卡出乎意料地只报600元，比4G+8G+16G+32G四种容量的卡加起来的价钱还便宜。

PS4和Xbox One发售后，Wii U的销售之路更加雪上加霜，还好另一边的3DS表现良好。最近3DS平台每周都有亮点，11月底《初音未来 未来计划2》，12月有Level-5看板游戏之一的《雷电十一人GO 银河 超新星》，还有无论游戏好玩与否都会有不少FANS埋单的《进击的巨人》，传统日式RPG《勇气原点 谨为续篇》，2013最红手游移植版《智龙迷城Z》，终于不是全触控操作的绿帽传奇《塞尔达传说 众神的三角力量2》，毕竟是年末商战了，现在不战还待何时？



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1200	—	750	40	60	100
北京	绿洲电玩	—	—	1150	1100	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1280	990	690	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1100	1280	—	650	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	1380	950	700	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1400	—	750	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	960	—	1180	60	114	200	380	600
北京	绿洲电玩	1200	1150	1200	100	140	240	420	580
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1380	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	—	1280	80	130	220	380	590
安徽合肥	大拇指电玩	1150	1250	1280	85	145	235	355	550
广西南宁	光派电玩	1100	1400	1300	100	180	280	450	650





怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

砂漠に鸣らせ、胜ちどきの铜锣

更新时间：2013.10.4

任务类型	讨伐
任务等级	★3
地点	大沙漠
主任务条件	讨伐1只豪山龙
副任务条件	破坏豪山龙的角
参加条件	无
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11100z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	35分钟

任务解说

虽然是下位的任务，不过这只豪山龙的攻击欲望非常强，攻击频率和上位的差不多，得活用大铜锣和拘束弹来阻止它攻击击龙船，否则即使用上位装备来挑战也有可能因击龙船被破坏而导致任务失败。



サンデ－・暗に巣食う者

更新时间：2013.10.4

任务类型	狩猎
任务等级	★4
地点	地底洞窟
主任务条件	狩猎1只影蜘蛛
副任务条件	破坏影蜘蛛的毒刺
参加条件	HR4以上
契约金额	800z
主任务报酬金额	7800z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50分钟

任务解说

这个任务的影蜘蛛和上位的差不多，毒属性的攻击非常多，务必准备好解毒药或能吹解毒笛的随从猫，另外任务中影蜘蛛还会狂龙化，不过招式变化不大，按照一般时来应对即可。副任务条件为破坏影蜘蛛的毒刺，多多利用乘骑攻击可轻松达成。





重装机兵4 月光歌姬



◆RPG◆角川Games◆日版◆2013年11月7日

本作设置了大量的DLC，“下崽工房”栏目将着眼于通缉怪物（スゴネタ）类DLC，为各位玩家介绍BOSS的打法要点。由于各通缉怪物每周目都只能打一次，故想刷取优质掉落品的话务必多用S/L大法。

11月7日配信DLC

超流动デカプリン

售价	300日元
场所	ウエットランド南（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎●、冷气○、电气△、音波×、气体×、激光×
等级	Lv25
金钱	500G
经验	1000
掉落	レベルメタフィン、スーパーレアメタル、超流动コア

出自《重装机兵3》的通缉怪物，外形如同一个巨大的布丁，会从头上向人投掷垃圾、废料等。BOSS每回合行动2次，范围型冷气攻击带有催眠效果，单体物理攻击对驾驶机车和下车的单位伤害较高，比较麻烦的是挑衅攻击会让我方角色失去控制，纵使在车内也无法避免。不过大布丁的弱点也很明显，流程到此已经能得到不少火炎属性的S-E，配合特技连发可以对其重创，而且火炎的持续伤害也非常有效。



ヨ-ジンボ-グ

售价	300日元
场所	ハダアレ砂漠东（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv34
金钱	800G
经验	8000
掉落	ヨ-ジンブ-ツ、ヨ-ジンソ-ド、ヨ-ジンビ-ム

出自《重装机兵3》的通缉怪物，原本只是警备用机器人，发生异常后将全人类视为敌人，毫不客气地发起攻击。战斗的整体难度不高，由于BOSS的体力并不多，中期有电气属性的武器时便可来挑战。BOSS每回合可行动2～3次，招式包括攻击全体的火炎剑、环形激光，范围型攻击的副炮扫射和榴弹，线型激光只攻击单体，但有一定几率破坏装备。开战前建议给战车换上耐热涂层，大幅降低火炎伤害后就很容易对付了。



超重机ワイバ-ン

售价	300日元
场所	火山地带南（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv60
金钱	12000G
经验	22000
掉落	ワイバ-ンヘッド、ウイングバ-ン、刚球テイルバ-ン

山本贵嗣亲自操刀设计的原创通缉怪物，是标准的机械系敌人。出没地点已属于流程后期，但实力却无法与周围的BOSS相提并论。这条钢龙每回合可行动2～3次，招式包括尾部铁球全体攻击、范围型喷火攻击、导弹乱射。由于导弹的弹幕不密，3个迎击型S-E足以将其压制，为机械师下车降低守备力创造条件。对于持续燃烧效果的喷火攻击，适当准备几个“消火器”即可。BOSS的



咆哮会中断我方该回合的行动，但只要角色的速度高于它也就毫无影响了。

11月14日配信DLC

Dr.ラフレシア

售价	300日元
场所	エレキデル21东南（随机遇敌）
战斗	白刃战
属性	火炎○、冷气○、电气△、音波△、气体×
等级	Lv48
金钱	600G
经验	6000
掉落	ラフレシアドリル、ラフレシア注射、ラフレシアメス

出自《重装机兵 回归》的通缉怪物，形态像一朵巨大的大王花，在湿地带袭击和捕食迷路的人类。BOSS每回合2次行动，针对单体的钻头攻击有很高几率打出会心一击，连爪攻击的伤害也不低，不过最大的威胁还是带有即死效果的注射，平时伤害只有1，一旦成功发动角色就立刻阵亡。由于不能开战车前来，故无法避免此招，只能设法速战速决，以免战术部署被打乱。植物型怪物弱火的特点依旧存在，此外还可以用莎夏变形机车的小技巧来向它发起强攻。



ブラスバンシー

售价	300日元
场所	虹の抜け穴（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	–
等级	Lv40
金钱	3000G
经验	12000
掉落	パニックブラス、ブラスミぶくろ、バンシ–の触手

这只巨大的章鱼出自《重装机兵 回归》，头上还有几个大喇叭。BOSS每回合行动2次，能发射攻击全体的音波，触手乱打为随机攻击，此外还会喷吐墨汁降低我方的命中率。这只大章鱼最大的威胁在于混乱音波可以穿透战车（事先准备涂层也无法抵挡），故驾驶员对于音波的抗性也要尽量提高。虽然BOSS没有明显的弱点属性，但防御力不高，全程展开强攻即可。掉落品中“ブラスミぶくろ”和“强力云の素”一样，有降低命中率且可反复使用的特性，值得一刷。



スピ–ドキング

售价	300日元
场所	コ–スタ–ビ–チ南（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv40
金钱	1800G
经验	6000
掉落	スピ–ドバルカン、セナ2022、メテオドライブ

来自《重装机兵3》的“速度之王”，只追求极限速度的机械生命体，不会把比自己慢的东西放在眼里，一旦发现比自己快的势必予以破坏。BOSS每回合行动2次，漂移攻击和机枪扫射都是范围型招式，导弹四连发速度较慢，我方有迎击型S–E的话可以轻松击落，不过无法迎击的真空波对单体部件



有一定的破坏率。此BOSS作为机械系敌人不会自我修复，一旦部件被破坏就无法使用对应的招式，我方不妨针对此特点多用电气属性攻击。另外其回避率较高，如果炮弹无法准确命中的话建议先打几个水泥弹。

11月21日配信DLC

ハンニバル

售价	300日元
场所	マッドジャングル东（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	–
等级	Lv56
金钱	24000G
经验	32000
掉落	ハンニバルの牙、ガンニバル、铁球ハンニバル

此原创通缉怪物由参与过《钢之季节》的今井修司设计，作为一头印度象，背上还驮着半球形屋顶的印度标志性建筑。战斗初期BOSS每回合行动2次且攻击方式比较丰富，鼻子能发动火炎范围攻击和铁球单体攻击，此外还有机枪、音波、激光攻击，都是针对我方全体，冲撞则锁定单体。当BOSS受到一定伤害后就会进入狂暴状态，行动次数增加为每回合3次，并追加范围型践踏攻击。虽然没有明显弱点属性，但“烟幕花火”等道具还是可以用来降低其命中率，有效减轻伤害后BOSS也就剩下血多这一个特点了。



冥界エクスプレス

售价	300日元
场所	ダイ二砂漠西北（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气●、气体×
等级	Lv49
金钱	700G
经验	27000
掉落	フェノミナン、冥界の车轮、灵子キャノン



“冥界特快”是在《重装机兵3》中登场过的通缉怪物，分为车头和车尾两个形态。BOSS初期每回合2次行动，在巨大的骷髅车头阶段行动较为单调，除了背上的主炮外就是突进攻击，不过由于前端附有巨大的利刃，突进伤害相对较高。受到一定伤害后BOSS会调转车头，尾部除了主炮攻击外还有导弹乱射，这一阶段考验我方战车的迎击成功率。等BOSS再度将车头调转时每回合行动3次，且追加一招大威力的巨炮攻击。由于BOSS不会自我修复，故除了电气属性外，破坏部件几率较高的武器也能发挥长处。

ホバリング・ノラ

售价	300日元
场所	ウェットランド东（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×、激光×
等级	Lv55
金钱	5000G
经验	15000
掉落	鼻デテクター、ノラロケット、ノラバルカン

《重装机兵2 重装上阵》中追加的通缉怪物，一架长着狗脸的武装直升机。BOSS每回合可行动2次，机枪扫射和回旋镖攻击都是锁定全体，火箭弹连射则为随机攻击。此战是典型的对空战，不过由于对方的迎击能力很强，故除了对空特性外，C装置最好能带有“迎击回避能力”，这样单发的水泥弹才有机会命中BOSS，令其回避率下降后方能有效造成伤害。注意，战斗拖得太久BOSS有可能会逃跑，故要抓住其HP较少的弱点展开强攻，争取短时间内解决战斗。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

朗德·贝尔队MA-1飞行夹克周边化

乌冬 提供




▲夹克的正反面，可见非常忠实于原作。





▲虽说是来自动画的商品，但设计相当大众，并不会因耻度太大穿不出街。

OVA《机动战士高达UC》的第7话将于2014年春公开，为了纪念本作的上映，剧中的朗德·贝尔队的MA-1飞行夹克将被周边化并推出。朗德·贝尔队的MA-1飞行夹克以现实中的美军MA-1飞行夹克为基础，并在腰间的部分加入了美国海军G-8飞行夹克的要素。

作为还原自原作的商品，夹克的领子上有剧中少尉阶级勋章的刺绣，胸前则有朗德·贝尔队队章的刺绣。另外夹克的前后还设计有通气口，就像MS过热时会从胸口部分的排气口将热气排除一样，通气口会将夹克内部积攒的热气排出，而背后的通气口则还兼备口袋的作用。

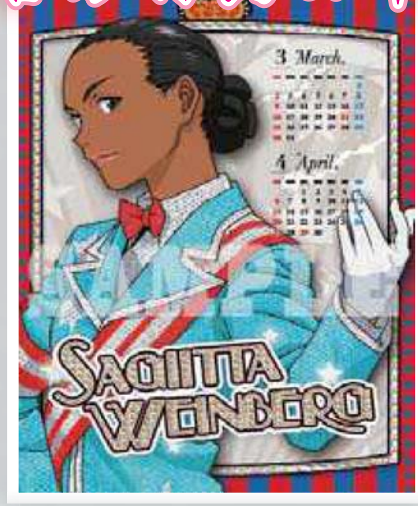
夹克的尺码有M/L/XL/XXL四种，价格为29400日元，已在官网接受预定。

胧月
提供

《樱大战 纽约星组SHOW2013 狂野·西部·希望》
DVD&蓝光产品SEGA官方特典公布















正统的《樱大战》离我们遥不可及（为什么每次写《樱大战》的花边新闻我都会来这么一句？），舞台剧和歌谣秀还在继续。这次的歌剧是由小红唇剧场演绎的西部开拓时代，舞台的背后，客座嘉宾歌剧歌手艾玛与星组的五名成员一触即发；不明来历的药物更让正在演出的剧场发生巨大混乱，这场歌剧的走势向着观众无法预料的方向发展。

SEGA商店为该产品的DVD和蓝光制品提供了特制的2014年台历作为特典，数量有限，送完为止。台历以小红唇剧场和成员们为图案，设计得非常美观。

阿鲁 提供

《新・深爱+》限定主机来了！





▲这次的限定版主机为3DS LL，从左到右依次为爱华、凛子和宁宁版本，售价均为32000日元（约合人民币1919元）。

自从《深爱》第一作发售并引起巨大社会效应后，之后每一作的发售都伴随着同捆限定主机的出现，并且为了提升主机的稀有程度，官方采取了“摇号购机”的方式，于是原本只要2000来块钱就能拿下的主机，价格硬是被炒得翻了一倍以上，本人也是在犹豫了许久的情况下才忍痛购入了一台《新・深爱》的限定主机。不过这次的《新・深爱+》为广大喜欢收藏限定主机的玩家们带来了希望，本次的限定主机采用了完全限定生产，官方宣称只要在2013年12月8日前预定就必定能买到，当然如果你现在才得知该消息怕是已经来不及了。



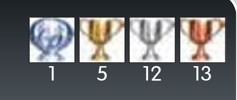


▶本次的套装内容依旧华丽，包含了各角色限定3DS LL主机一台；《新・深爱+》游戏一张；角色设定集一本（只有对应版本的角色，40页）；双耳录音CD一枚（只有对应版本的角色，约10分钟）；角色插画纸板（只有对应版本的角色，4张）；对应角色版本的盒子。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

撕纸大冒险



◆SCEA◆ACT◆2013年12月22日◆港版
◆白金难度：4◆白金所需时间：8小时左右
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

库玛

白金综述



身为一款治愈系的游戏，《撕纸大冒险》会让玩家在轻松享受游戏的同时就能较为轻易地达成白金。其中略微有难度的奖杯是全要素收集和一命通关的三个关卡。全要素收集的要点大家可以参考本辑的攻略，后文中也会对全要素收集的难点做一个简单的总结。而一命通关其实在熟悉了关卡，并掌握了几个较难机关的过法后也不难达成。所以总体来看本作可以说是一款白金神作，如果你是一位奖杯控的话就赶快用本作为你的奖杯列表再添加新的战绩吧！

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	完美主义者	收集到其他的所有奖杯
铜杯	摔得漂亮	完成绞架山峰
铜杯	前往下一页	完成书页之间
铜杯	伸出援手	完成第一项“其他待办事项”（也就是打开第一个蓝色礼物,后同）
铜杯	纸艺新手	收集到第一份纸艺设计图
铜杯	生日快乐	打开第一个红色礼物
铜杯	妙手巧匠	利用切割垫创作了10个装饰品
铜杯	花枝招展	替你的邮差添加10个以上的装饰品
铜杯	火腿开攻	骑着猪清除10只碎纸怪
铜杯	拥抱大放送	把一只地鼠丢向碎纸怪
铜杯	危险之指	用手指清除40只碎纸怪
铜杯	纸仔队	拍摄15张纸艺世界的照片
铜杯	毁灭之塔	推倒6只碎纸怪叠叠乐
铜杯	分身	替另一个邮差拍照
银杯	碎纸怪克星	清除了200只碎纸怪
银杯	激发灵感的礼物	收集到30个礼物
银杯	纸艺狂	收集到25份纸艺设计图
银杯	慈善家	完成10项“其他待办事项”
银杯	午餐时间	替一只啃橡果的松鼠拍摄怀旧照片
银杯	环球行者	在每一章拍照留念
银杯	美好往昔	替一只骑麋鹿的地鼠拍摄黑白照片
银杯	Yellow Head	替Yellow Head拍张照片
银杯	温迪格裂谷	完成温迪格裂谷而且没有弄丢邮票
银杯	书页之间	完成书页之间而且没有弄丢邮票
银杯	破洞域	完成破洞域而且没有弄丢邮票
银杯	你有一个新信息	完成旅程
金杯	碎纸终结者	清除了所有碎纸怪
金杯	天赋秉异	收集到所有的隐藏红色礼物
金杯	大好人	完成所有的“其他待办事项”
金杯	纸艺奇才	收集到纸艺世界的所有纸艺设计图
金杯	坚持到底	旅程完成率达100%

难点奖杯打法



拥抱大放送



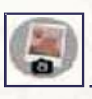
在第一章立石阵中，当剧情动画提示小邮差将苹果扔到碎纸怪身上时，玩家可以让小邮差在附近拾起一只地鼠代替苹果来进行投掷。



毁灭之塔


铜杯

在坠落点的章节中，当小邮差路过池塘后，在下一个场景会有松鼠要求其帮助消灭碎纸怪。对话后靠近松鼠的地方会出现三只重叠碎纸怪，往场景的另一边走会再从地底钻出三只重叠碎纸怪，玩家可以先消灭余下的普通碎纸怪和高跷碎纸怪，然后将这六只碎纸怪引到一起，等它们进行重叠时就让小邮差切换为翻滚模式。当第五只已经重叠好，第六只快要叠上去时就发动翻滚攻击撞倒它们。因为第六只一旦重叠上去也会马上跳下来，所以等六只都重叠好再发动攻击很可能会来不及。



午餐时间


银杯



在丰收果园和花柱原野的交界处，玩家可以在右侧栅栏拿取橡果，然后将相机右侧的滤镜调整为怀旧滤镜，将橡果投掷给松鼠后迅速拍照即可。



美好往昔


银杯

进入实验室的章节后，在书签所在的场景向右侧行走会遇到麋鹿和地鼠，抱起地鼠将其投掷到麋鹿的背上，再把相机的滤镜调整为黑白模式进行拍摄即可。

Yellow Head

银杯





在沙漠最后一个场景中，进入大巴士前通过左侧的桥来到悬崖前，拿出相机在右上方会看到Yellow Head。拍照后即可解锁奖杯。



温迪格裂谷


银杯

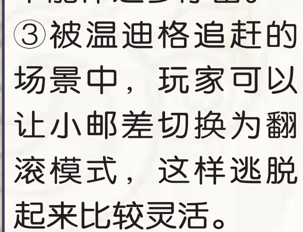
难点攻克方法：



①边缘有足够的空隙让小邮差通过，因此没有信心迅速跑过此地形的玩家可以慢慢从这些空隙上通过。

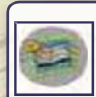


②胶水的墙纸机关打开后会较快恢复原状，并且通过的平台也会倒下，因此此类地形玩家都不能作过多停留。





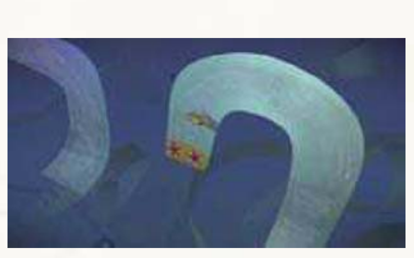
③被温迪格追赶的场景中，玩家可以让小邮差切换为翻滚模式，这样逃脱起来比较灵活。



书页之间


银杯

难点攻克方法：



①站上此处的弹跳板后不要使用左摇杆，不然会偏离跳跃方向。



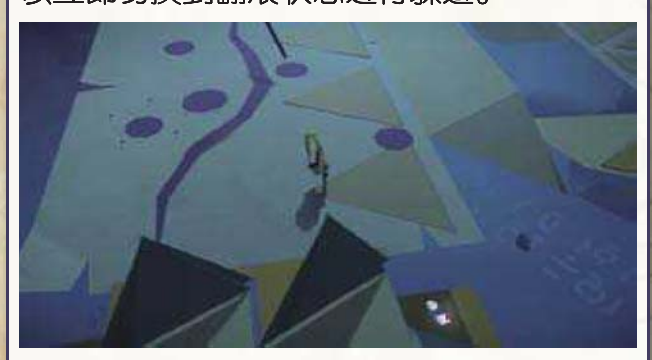
②在移动时使用跳跃来脱离胶水的纸面。



③在第三个纸面就使用跳跃跳至左边平台。



④对着纸面上的小洞站立，然后迅速打开对面的通道，在纸面移动到小邮差站立处时可以立即切换到翻滚状态进行躲避。



⑤在通过前观察好纸张的移动规律后就不难通过。



破洞域



银杯

本关只要在小邮差翻滚时注意控制方向就不难通过，算是三个要求一命通关的关卡中最容易的。



纸艺奇才



金杯

通关一次后解锁迷你艾欧塔和爱托娃的纸艺。以100%完成的状态通关的话，可解锁纸艺艾欧塔和迷你爱托娃。



坚持到底



金杯

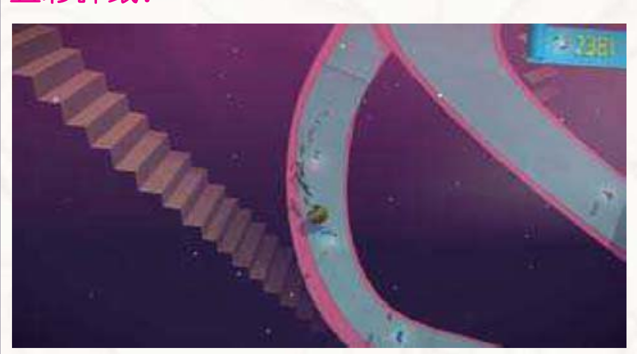
收集难点：

纸艺、蓝色礼物和红色礼物根据本辑的攻略都不难收集到。

碎纸怪：

除了绞架山峰最后的纸艺中隐藏的碎纸怪和跌入地下洞穴后一开始会遇到的两只碎纸怪比较容易遗漏，其余都会在各关卡中成群出现，只是玩家要注意碎纸怪都必须由小邮差扔到坚固的物体或别的碎纸怪身上，或者扔出场景外消灭才会被计数（包括在松鼠和温迪格的帮助下消灭的碎纸怪）。因此若是在关卡中发现有遗漏的碎纸怪的话，基本都是因为碎纸怪自己跌出场景外而导致没被计数。

五彩碎纸：



▲破洞域的分岔路，在细道上还有多处碎纸收集点。此处只要熟悉了分岔路上的弯道，并培养了手感后，多尝试几次就可以攻克了！

除了破洞域这关中分岔路上的碎纸收集要考验一下玩家的操作外。其他比较容易遗漏的碎纸多分为以下几种情况：在收集礼物的分岔路上、横放的长圆柱形物体中、需要用背触板推至半空的平台上方、瀑布水流后（坠落点）、使用鼓皮跳上半空收集碎纸时没有跳到最高处（特别是在地下洞穴的关卡中）、从地下洞穴或破洞域跳下时没有收集完半空中的碎纸，骑小猪时没有收集齐植物或木箱中的碎纸或是半空中的碎纸。如果还是有遗漏的碎纸的话，玩家可以重新刷一遍关卡，可能是在比较明显的地方也有遗漏几张碎纸。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

11月28日，《初音未来 未来计划2》如约发售，不知道又有多少玩家冲着电子歌姬的魅力入手了游戏呢？说起来“美图秀”又有好久没有放初音的美图了，这次便趁着这个机会奉上美图与大家一起分享。





库玛：特意在漫展上研究了她小裤裤颜色的我和半夏绝对算得上是一身正气的大绅士！



阿鲁：咦？小裤裤的颜色不是第一时间就该看的么？







阿鲁： 原本以为是KAITO，仔细一看没有围巾……这货是谁！

白菜： 他的名字叫“玩家”。





库玛： 双马尾果然怎样都好看！（不对，说到底还是要看脸。）

阿鲁： 怎么感觉槽点不对……

华彩无双

《战国无双4》与3代相隔了整整4年，让喜欢此系列的玩家望眼欲穿。明年就是系列十周年，作为周年纪念作，4代可谓意义非凡。前两辑《掌机王SP》上都为读者们带来了新作的人物情报，本次专栏就着眼于制作人的访谈，带玩家们窥探新作的系统和开发理念。





游戏制作人，从《战国无双》初代开始参与制作，之后还负责了《高达无双》、《海贼无双》、《北斗无双》等系列作品。（下文中简称“鲤沼”。）

4代的主题是“王道”



——从2004年的《战国无双》的首作起，到明年就是系列十周年了。作为久违的正统续作，4代是以怎样的理念进行开发的呢?

鲤沼：系列能走到今天与玩家们的支持是分不开的，真的非常感谢。系列迄今为止尝试了各种各样的挑战，期间还穿插着“《战国无双 编年史》系列”以及其他合作作品。而作为10周年纪念作的4代将回归系列原点，以打造出王道的游戏为目标进行开发。

——原来如此，具体会在哪些环节展现“王道”呢?

鲤沼：恰当描绘日本历史的剧本，极富魅力的角色们，当然还有“《无双》系列”一贯的动作爽快感。坚守这些惟有Koei Tecmo Games才能做到的元素，正是我们所肩负的使命。

从地方到天下统一的战国绘卷

——本作的“无双演武”分成了地方篇与天下统一篇呢?

鲤沼：3代的剧情是以“关东三国志（武田、上杉、北条）”、“战国三杰的抬头（信长、秀吉、家康）”和“关原的年轻武者”三部分为中心构成的。本作想描绘更多的动人场面，因此以地方来展开故事。

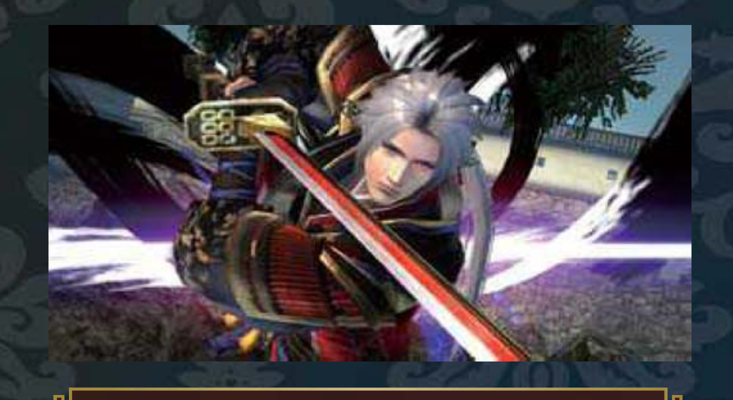
——不过东北、四国、中国（*注1）等地方的武将数量有点少呢……

鲤沼：目前为止角色较少的地方，都会有新武将登场，因此各个地方的剧情都值得期待哟。

——这么说来，尚未公布的新角色还有很多喽?着眼于武将稀少的地方，大概就能推测出谁会出场了呢。

鲤沼：人选是为联系剧情而做出取舍的，没有毫无理由就硬加入的，追加的新角色都是对展现各

注1：“中国地方”指日本本州岛西部的山阳道、山阴道地区，战国时代主要势力有大内、毛利等。



式剧本所必不可少的。

——推进地方篇的话，就会转入天下统一篇吧，后者的具体内容是？

鲤沼：天下统一篇将以堪称战国时代最高潮的重大战役、以及围绕真田家的视点来描绘。

——从目前公开的主题画也能看出，将会有影响真田兄弟命运的剧情吧。为什么会选择真田信之作为新角色呢？

鲤沼：的确如此，本作会有从真田家的视点出发、描写关原之战的有趣剧本。幸村一直就是系列的主人公，也差不多该加入真田家的路线了。虽然也考虑过他的父亲昌幸，但还是更想描绘兄弟之间的故事，所以选择让信之登场。真田信之本来也在玩家们所要求的新角色中排名非常靠前，登场可以说是蓄势待发。

——弟弟幸村被描绘成热血男儿，兄长信之又是怎样的性格呢？

鲤沼：我们经常用“樱花的枝干与花”来作比喻。与华丽热血的幸村相比，信之总是沉着冷静，守护真田家的责任感让他始终抑制着自己的情感。

——主题画中兄弟俩也的确有鲜明的对照。那么大谷吉继又是为何被选为新角色的呢？

鲤沼：考虑到在剧情上大谷吉继不可或缺，因此他也就入选了。不过关于他前半生的不详之处很多，因此我们加入了自己的理解，让他最初侍奉于浅井家，希望玩家能够喜欢他的故事。另外大谷在玩家们的投票中，是以压倒性的优势占据着第1位。

——大谷果然很有人气呢！“《战国无双 编年史》系列”里的角色也会登场吗？

鲤沼：当然，《编年史 2nd》中的新角色也会登场，此外在系列中登场过的角色都将尽数复出，再加上新增的角色，本作的可用人数将超过50人。

——这么说来宫本武藏、石川五右卫门等也会重新登场喽。下面请介绍一下“流浪演武”是怎样的模式。

鲤沼：系列玩家应该会很熟悉，是正统作品里都有的一个变种模式（*注2）。简单来说，就是作成新武将，一边在日本各地展开旅行、一边增加同伴的模式。

——流浪演武模式只能操作原创的新武将吗？

鲤沼：其实不单单是此模式，本作在单人的战场也可以选择两名角色出阵。就像“《战国无双 编年史》系列”，可以在两名角色间切换操作展开战斗。因此，流浪演武也可以操作无双武将。

一骑当千的爽快感进一步强化

——新作中增加了全新的动作，能具体介绍一下吗？

鲤沼：首先是“神速动作”，正如其名是用极快的速度攻击敌人、将杂兵一扫而空。系列以往的攻击都是从□键开始的，而神速动作则是从△键起手。也就是说本作既有□→□→△这样玩家们熟悉的连招，也可以用△→△→□展开连击。动作的变化性得到了大幅的拓展，能让玩家感受到横扫敌群的爽快感。

——对于武田信玄、德川家康这样动作较慢的武将来说，真是值得高兴呢。

鲤沼：的确如此，虽然比起原本就是速度型的角色来说还有所逊色，但速度已经快了不少。得益于神速动作，这些角色的操作也会更加便利。

——那么请再介绍一下另一个新动作“无双极意”吧？

鲤沼：用类似“《真・三国无双》系列”的“无双觉醒”来理解的话就容易多了。攻击敌人能够积攒练技槽，蓄满后就能发动无双极意，让角色得到大幅强化。在前作中，练技槽蓄满的情况下发动无双奥义，会自动变为消耗全部练技槽的无双奥义・皆传，本作中则只能在无双极意状态中发动无双奥义・皆传。

——真是非常期待呢，最后请向玩家们说点什么吧。

鲤沼：“《战国无双》系列”在2014年2月就将迎来十周年，作为值得纪念的一年，希望能够办得热烈起来，今后还请继续支持我们！



注2：如2代的佣兵演武模式、3代的创始演武模式。

不知道各位同学看了本辑附赠的光盘没有呢？开头那位打招呼的妹子是不是有点眼熟呢？不错，她就是我们本辑的嘉宾，目前在日本早稻田大学留学ing的软软冰同学。此外软软冰还是一名网络节目的主持，专门为广大网友跑各种日本动漫活动，相信有不少同学在网上曾经看过她的节目吧，好了，闲话不说，我们赶紧和她聊聊。

软软冰

昵称：软软冰
年龄：永远的17岁
身高：158（这样暴露身高不要紧么）
生日：1月2日
职业：跑展狂魔
星座：摩羯座
性格：人格分裂
喜欢的游戏：《双星物语》、《战国美少女》、《最终幻想》、《英雄传说》系列
喜欢的动漫：《好想告诉你》、《海贼王》、《魔法少女小圆》
喜欢的颜色：白色
喜欢的电影：《乱世佳人》
喜欢的音乐类型：故乡的原风景
喜欢的异性类型：才华横溢赛诸葛
口头禅：哈哈哈（傻笑）

游俏小筑



软软冰： 手捧《掌机王SP》的小伙伴们大家好，我是“痛新闻”的软软冰。

酷洛洛： 那么快就给自己的痛新闻拉广告了（0-0），好歹给大家介绍一下嘛。

软软冰： 痛新闻是一个在日留学生为大家介绍日本最新最有趣的动漫活动的网络节目。

酷洛洛： 然后那个在日留学生就是软冰冰你自己吧。为什么要做这个节目呢？

软软冰： 要说起为什么会做这个节目，要说很久呢w。小时候看了《美少女战士》，就迷恋上了日本动漫，高中的时候本来学的是理科，但最终选择了日语，这也算是命中注定的选择吧（笑）。进入大学之后，我便利用所有的空闲时间找跟动漫有关的活动，但发现学校里几乎什么也没有。于是在大二重建了日本语学院的cos社，大三建了学校第一个字幕组。当这些能靠近自己喜欢的动漫的事情都做了之后，我发现，只有去日本才可以找到自己真正想做的事情。于是我在2011年去日本留学，用了2年时间，招募了许多志同道合的好友，开始制作痛新闻节目。

酷洛洛： 好励志啊！那软软冰在留学路上应该有遇到不少开心事和困难吧？

软软冰： 很多人都觉得留学听起来很高端洋气。其实出来之后除了要适应异国文化的环境，更多的是克服自己内心的孤独吧。经常会有高三党在微博咨询我留学的事情，说实话我心情蛮复杂的。我自己是上了大学才出国，离开家虽然很新鲜，去的又是自己一直向往的日本。但离开家没有好朋友在身边，语言又不够熟练，刚到日本3个月就大病了一场。说实话不建议高三出国（其实我不是留学机构操什么心=.=）。

酷洛洛： 好吧，但愿有志于赴日留学的读者们可以参考一下你的意见。

软软冰： 不过来日本，可以第一时间买到新发售的游戏，可以参加各种动漫展览和游戏试玩展会等等。如果日语有自信——英语好的话更好，欢迎来日本。

酷洛洛： 下面那张照片是你在女仆咖啡厅工作的照片么？

软软冰： 是呢。为了深入“宅之圣地”秋叶原，也为了检测自己的萌度，就去挑战报名了女仆咖啡店。

酷洛洛： 求八卦各种趣事=v=。

软软冰： 大家心目中的日本女仆咖啡店可能很神秘，但其实就是和宅男们唠家常。日本宅男其实真的很可爱。虽然普遍看起来有点邋遢，但是为女仆花钱那是毫不手软。一张拍立得500日元，一杯女仆特调饮料1200日元，反正只要自己推（喜欢）的女仆在，就会拍很多照片，点好几杯饮料之类的。

酷洛洛： 嗯，我记得当年跑TGS的时候特意去了一趟，好贵啊OTL。

软软冰： 宅男觉得为心爱的女仆花钱是天经地义的，私下可能对自己很吝啬。不过有时候也会来帅哥w。

酷洛洛： 传说中的高富帅么？

软软冰： 是啊。不过我一看帅哥就容易紧张（把持不住？）所以都不好意思上去聊天了。会有旅游的人好奇来店里玩，美国人啊法国人啊都很多，国人也不少。店里只有我一个外国人，刚开始其实也很担心会有勾心斗角或者被欺负什么的。不过意外地其他日本妹子都很友好，虽然没有深交，但见面总会让我教她们几句中文什么的。



酷洛洛： 话说软冰冰最近有没有玩什么掌机游戏？

软软冰： 掌机有看店里的客人联机玩《MH4》，自己没上手，我玩这个超烂的，跟人联机都是拖后腿的。比较喜欢玩日式RPG游戏，最近一直和我的小男友（PS3）窝在家里玩《闪之轨迹》。我还非常喜欢《最终幻想》，我是闪电的脑残粉，最新一作的《闪电归来》的换装我好喜欢啊。

酷洛洛： 话说PS4刚发售没多久，软软冰有打算入手么？

软软冰： 最近听说了PS4好像有些质量问题，要入手也会等日版的吧。

酷洛洛： 要怪就怪富士康咯（笑）。





酷洛洛： 软软冰你既然是职业的“跑展狂魔”，那目前为止应该跑过不少的日本动漫游戏相关展览吧，对你来说印象最深是哪个呢？

软软冰： 东京游戏展我就十分喜欢，可以抢先试玩各种新游戏。特别是今年新出的乙女游戏真人体验区，真人帅哥穿着游戏里的角色服，用游戏人物的语气跟女玩家含情脉脉地对话，还有抖M和抖S两种模式可选，简直好顶赞。大家感兴趣可以看一下“【痛新闻】软软冰带你逛东京电玩展”的视频，那段被弹幕吐槽了一屏幕笑。

酷洛洛： 那你本人喜欢抖M还是抖S呢？或者我换个问法，你觉得自己是M还是……？

软软冰： 你看了视频就知道了233（http://www.bilibili.tv/video/av795049/）。

酷洛洛： 好吧，还是被你拉广告了。(刚看视频了，你这个抖M)

软软冰： 哈哈哈。







酷洛洛： 时间也差不多了，最后有劳软软冰和大家说几句话吧。

软软冰： 很多人说很羡慕我的生活，可以在日本留学，还到处参加活动。其实这都是要自己争取的，没有什么天上掉馅饼。美国诗人弗罗斯特曾经写过一首诗叫做《未选择的路》，大概说的是林子中有两条路，一条平坦大道，一条曲折小路，我选择了曲折的小路，从此我的人生与众不同。我想把自己在日本所见所闻传达给在国内的小伙伴，于是我便选择了做视频这条路，也许这条路很崎岖会不平坦还会招到非议，但我会坚持直到自己的人生与众不同。如果你喜欢日本，喜欢游戏，喜欢动漫，也不要放弃自己想要做的事。谁说不能实现呢？软软冰在日本等着你来面基噢★kira！



游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net

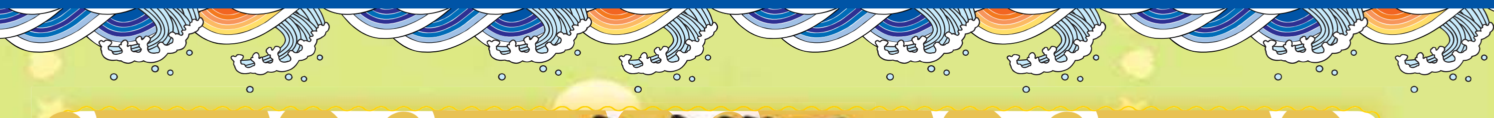


掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

本人花钱有个奇怪、或者说很多人都有的思维习惯，就是放着便宜的东西不买总觉得吃亏、只有花钱买下来才觉得自己赚了。双十二又将迎来新的购物大潮，不过里面没有本人需要的，反倒是近来3DS的小黄纸换游戏的活动让我一口气买了好几个，还好钱没花多少。钱不够时叹钱少，钱充裕时不在意。其实多问几句自己是否真的需要，就可以省下不少不必要的开销——当然，本人买这几款游戏都是很需要的，毕竟本人也是货真价实的掌机玩家。



上大学了

上的大学虽然不理想，但还是随遇而安吧。在这里感谢《掌机王》陪我从小学走到了大学，谢谢！（P.S.我是学日语的，将来有机会来编辑部工作吗？）

东莞 Magic

苍穹: 我大学时也因为被调剂，结果读了一个压根不感兴趣的专业，不论环境如何，别忘了自己真正追求的目标就好。当然欢迎你能来编辑部工作，先找机会投稿积累经验吧。

虫无兮: 上大学时我考上了想去的专业，但是我原本的目标是和心仪的女生一起读书的，结果她落榜了。这是我的悲剧，与君共勉。

库玛: 来编辑部前还要锻炼好强大的心理素质，以便接受众前辈和后辈的“爱的鼓励”。

马修: 库玛的控诉哎……

只言片语 《噬神者2》，PSP也可以玩！（武汉 赵雪枫）

（该话题由巷南读者 溪酱 提供）

掌门话题　为游戏做过的荒唐事。

库玛　由于家里一直管得比较松，父母也很支持我的爱好，所以都没有发生为游戏偷偷存钱，并偷偷买来玩这种事。本人也没有对限定版或者其他游戏周边的购入强迫症，所以也没有在游戏方面一掷千金过。再加上永远将睡觉吃喝放在游戏之前的我也没有熬夜打过游戏的经历。总的来说游戏就是经常陪伴在我身边的一件美好的事物，吾辈也是以一种很平和的心态在享受游戏带来的乐趣，因此……我想我波澜不惊的人生又输在起跑线上了……

虫无兮　大学时想入手一台NDSi，可惜当时市场鱼龙混杂，自己又没有火眼金睛，十分苦恼。这时一损友跑出来说他有朋友在日本可以代购，于是我洋洋洒洒列了一张清单，从机子、硅胶套、贴膜到触控笔、耳机，还有任天堂专用的无线网卡，全部都在日本买了一套。那时还是日元汇率0.083以上的年代，损友的朋友最后把东西弄齐寄了过来并附上一句话：有钱也不能这么花。



某段时间患上了腱鞘炎，左手手腕不能使力，被医生嘱咐要静养。但恰逢当时要组队去参加某格斗游戏的全国赛，苦恼良久最终还是决定去参赛……万幸从结果上来说没有留下明显的后遗症，但现在想来真是典型的作死案例。



仔细想来算得上荒唐的只有半夜爬起来偷偷玩游戏吧——当年家里的电视很小，轻松可以搬到卧室，怕光线太强还要调低亮度、关闭声音。直到有一次玩MD版《太阁立志传》时睡着了（当城主后等手下一个个报告实在太慢太慢），天亮听到母亲大人“家里电视被偷了”的呼喊时才意识到完蛋，之后也就再没机会这么偷着玩了。



学生时代为了游戏做的荒唐事其实挺多的，比如上课玩掌机、翘课跑去街机厅、为了存钱买游戏机吃了一个月的泡面等等。现在的话就比较少了，不过偶尔也会有专注玩游戏而废寝忘食的情况。



因为家庭环境的原因，我印象中还真没有为游戏做过什么荒唐事，最多也就是为了玩游戏不写作业吧。不过作为长期混迹游戏室的我来说，倒是看到过有人为了玩游戏做过的荒唐事，印象最深的是一个职高学生，为了玩游戏各种逃课，当然最后被学校通知了家长，估计被教育后心情不好（那人挺内向），一气之下竟然离家出走了。所以说，亲子间的沟通是很重要的！



学生时代玩游戏的荒唐事多得不胜枚举，随便说个吧：初二时候，因为家里FC只有一盘八合一不够玩，所以在周末游戏大赦时间到来之前从包机房租了盘不错的卡，结果玩得太High过了还卡的时间。包机房的哥们只好上门来我家取。他很默契地配合我编瞎话：我们是同学。老妈没多问，但过后一想其实是老妈没拆穿我而已，因为那哥们已然是上高三的年纪了……



荒唐事？那当属当年特别喜欢《灵魂能力4》，和小伙伴们一起给白菜老师凑了飞机票钱（那时他还是在野玩家），让他从重庆飞来深圳与深圳刀魂众聚会。毛老师，还钱！

诺基亚与PSP二则

一天下楼时玩《Fate》。手滑了一下，小P没拿住掉在了地上，结果小P没事，游戏照常玩，就是瓷砖被小P砸出了裂纹，这PSP是诺基亚牌的？

天津 天降裸王

胧月：你们是多看不起索尼的工艺，摔一下正常开机，但还不到诺基亚程度。



苍穹：诺基亚奇怪地中枪了……

我的PSP已经跟了我3年了，当然失手飞出摔地上的现象不再少数。之后当我得知我弟的诺基亚只是在他家地板上哔了一下就挂了。而我的小P屡摔屡用时，我的表情就像暴走漫画的姚明一样了……

上海 高宇

半夏：高端黑啊……我大诺基亚怎么可能这么娇弱！

库玛：这位读者所知的诺基亚一定不是我所知的诺基亚……PS：我心目中的诺基亚可是能把地面凿穿的神物啊！

白菜：肯定是摔的姿势不对！这位读者赶快去买一台给弟弟做示范，看看诺基亚应该怎么摔才不会坏！

虫无兮：我当年用诺基亚打电话时怒摔过很多次手机都没事，你弟弟的诺基亚是不是没有开光？

只言片语　《最终幻想X/X-2》，剧情一定会让我印象很深刻的。（广州 洪哥）

微生活

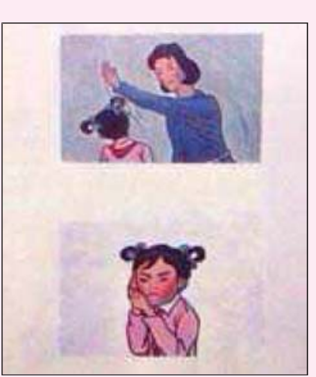
打嘴巴图

胧月：本辑掌门话题：你玩游戏的荒唐事。

阿鲁：对于玩游戏=天经地义的我来说，哪有什么荒唐事可做哟

苍穹：可以这样……





打嘴巴图

鉴于打嘴巴的图忽然很火，以及库玛中午在打机室联《MH4》经常会HIGH到忘我，马修填图一张。





库玛：敢不敢让我扇别人耳光！

马修：你扇人的（见下图）。

库玛：嗯，有点带感！我很满意！

苍穹：你的气场也就能欺负一下老好人鲁叔了。







《口袋》与A+

上学期到后期老师上课时刷《口袋》，结果期末时倒也考出了4个A+，一举打破专业课程没有A+的窘境。话说大学里，付出与回报还真是不一定成正比，上课打机神马的根本就不要紧啊！

苏州 朱承浩

马修：你的专业和《口袋》有多大关系？从实招来！

阿鲁：你这么一说，中学生根本把持不住啊。

半夏：其实要是平时到课率不与最终的考试分数挂钩的话，很多科目都不难考出高分，抽一晚上背背重点就90分以上了。

白菜：跟学霸没什么好说的（摊手）。

苍穹：掌握应试的方法的话，拿高分不难，不过大学跟中学不同，真正的意义早已不是分数了。

胧月：所以有一种叫作考试型人才的。

虫无兮：我日语专业课期末考要像语文那样考中心思想什么的，不去上课根本不知所云。

只言片语 高三党，心如止水。（南京 先）

213辑调查之单身、光棍节、另一半、游戏……

必须单身！光棍节在家陪父母了，也没网购。

北京 阿龙

本想在光棍节脱棍，可还是摆脱不了，结果网购了一堆东西回来，哈哈！

珠海 钊哥

上X宝买了点半价图书，为什么没有半价模型！

苏州 血祭狂歌

呵呵，我嘛，事实与昵称相反，自然是上网购物了。

个旧 老宫

都有孩子了，11.11变成购物节了。

北京 海豚

高中狗表示击杀了无数作业。

武汉 猫丸

单身，不知道是怎么样才把11.11弄得像各大节日一样这么疯狂！只泡在淘宝活动中了。

苏州 老总

撸了两个小时的《灵魂献祭》，也算过节了……

天津 JK

妹子不玩游戏，但也不反对我玩游戏，于是觉得比上不足比下有余了，双十一那天也随便跟风买了点日用品。

广州 PM

我如果说我就是做淘宝客服的、那天根本和女朋友忙得话都说不上，你们信么？

深圳 艾文

212辑调查之高性能和便携你更注重哪方面？跨家用机和掌机的游戏你更喜欢哪种？

高性能。还是家用机吧，因为画面更大，画质更好。

武汉 猫丸

这个问题如果一开始没有两个以上范本做对比很难说明的，硬件设计结合技术条件才能制造出轻便带感的好掌机。所以3DS减减重量改良手感加强一下机能，PSV手感保持住的情况下造型能进行突破是最好的。

沈阳 腌甜葱

我更注重高性能，有一款游戏如果同时跨越家用机和掌机平台时，我更喜欢可以家庭同乐的家用机的方式多些。

广州 杨洪

1.高性能；2.家用机，毕竟还是手柄舒服。

宁波 稀幻

1.便携性。2.选掌机，掌机玩着有手感，家用机玩久了眼睛受不了。

苏州 血祭狂歌

硬件的高性能。

南通 不吃鱼的猫

跨家用机和掌机平台时，我选择家用机。

柳州 猫熊

高性能。我掌机一般都不拿出去玩，都是在家玩，拿出去怕磕碰，而且掌机方便点想玩就玩！跨家用机和掌机的，我喜欢用掌机玩，原因是……我没有家用机！

南宁 卢尚拓

便携，硬件的高性能还是留给家用机吧。我只有掌机，所以后一个问题无需考虑。

厦门 亦樽

便携性，选择掌机向来不大注重硬件的性能，时至今日，我仍然觉得GBA的画面看着最让我感动。

马鞍山 小海

恐怖感

晚上睡觉前看恐怖片特有感觉，仿佛鬼就在你身边、身后、床底……突然想到3DS会不会有《新七日死》？

苏州 贺念禹

胧月：这游戏费力不讨好，我觉得现在的SE没空去做。

虫无兮：如果还要像二代那样把机子竖起来拿，我宁可别出新作，手酸。

白菜：感觉这段话的格式特像那啥“我骑车去追女朋友，突然发现路边有一个麻辣烫摊点，请问卫不卫生？”

马修：所以说看恐怖片时没啥，关键是看后心中有鬼、疑神疑鬼，这才是最不舒服的。话说《七日死》的确是我玩过的惟一一款因为受不了恐怖而坑掉的恐怖游戏。虽然玩的时候压力山大，但还是很期待《新七日死》啊！

只言片语 《噬神者2》太赞了，沉迷中……（广州 菜菁）





天津 JK

马修：这也是有抽奖印花辑数调查表的一个经典玩法了。

马修：一个夹在某角落里的有趣图，时间上略对不上……



上海 天空男孩

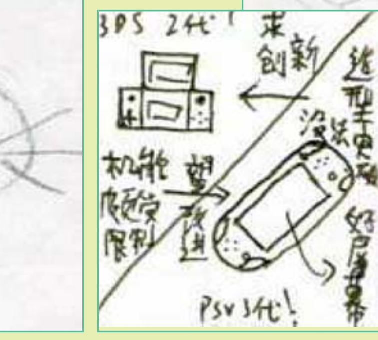


上海 kiki

马修：这糙汉子属性的皮神……

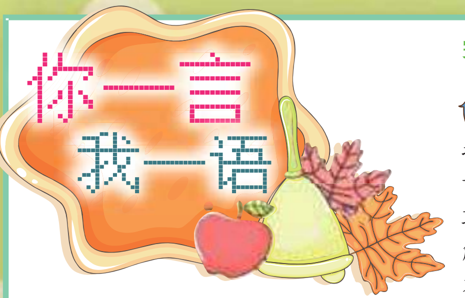
巷南 溪酱

马修：这兔子好大的嘴。



马修：对未来的3DS以及PSV的展望，有期待就好啊。

沈阳 腌甜葱



做梦梦到中奖，怎么破？

上海 Mr.翔

马修：坚持每辑寄调查表，就会梦想成真！

能回顾下第二方厂商的成功史吗？

杭州 小黑

马修：这个专题提议不错，可以先收下。

要不要讨论一下《口袋妖怪》网游化的可能性哈哈。

上海 恶魔之舞

马修：网游即不是大势，也不是惟一盈利或必然赚钱的模式，何况现在《口袋》的销量相当给力，所以网游的可能性，起码目前来说是负的咯。

小编说说《口袋妖怪 X·Y》的完美破解与新系统吧。

北京 海豚

马修：很不幸，在完稿前Gateway推出的2.0系统在《口袋妖怪 X·Y》面前还是阵亡了……而且在这个有相当多联网乐趣的时代，和联网先天冲突的破解其实是无法实现完美体验的。如果等不及官方破解的话，不如入正了。

小编的最长游戏时间是多久？

南宁 梦吉陆行鸟

马修：具体的不清楚，但几百甚至上千小时的存档还是相当多的，比如本人的“《口袋妖怪》系列”……

在家把右脚摔骨折，导致之后的几个月都要静养了，不过这之后中了奖。塞翁失马焉知非福，是不是就是这么回事？

北京 阿龙

马修：虽说“塞翁失马焉知非福”这话没错，但没感觉出来骨折和中奖的关系啊……

很期待Wii U能支持3DS卡带。

赵兴 小垂

马修：当初NGC就推出过运行GBA卡带的周边，不过现在3DS大多为3D游戏，3D画面在拉伸后对视觉的影响可比2D画面大多了……

主机变脏了，要怎么洗？

武汉 猫丸

马修：一般来说直接用软布擦拭就可以了。如果机身表面有特别脏的油脂性附着（如本人以前抽烟时附着在机身上的烟油），就要用软布蘸中性的洗涤液（最好是按比例兑水后使用的那种）大致把洗涤液涂到机身上后，用纸巾把脏物擦掉，然后再用软布把机身擦干。特别要注意的是，擦拭的时候只要用到了液体，就一定要把沾有液体的一面朝下，避免流入主机内部。

想购入PSV-2000和2DS，212辑的评测很棒！

石家庄 Lininter

马修：竟然还有这么巧的事？能在这关键的时候帮上你，我也非常开心。

大作太多，接下来钱包要清空了，看来得去和土豪做朋友！

苍南 喜闻乐见

马修：其实你可以把大作分开来买，避免一次性购入太多，毕竟大多数时候我们都是把一款游戏玩通才会玩其他的。

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 《噬神者2》特装版已预订，附赠的土豪金PSV套顺便将让我怕的机器变身成PSV 5S。（天津 JK）

上海 恶魔之舞



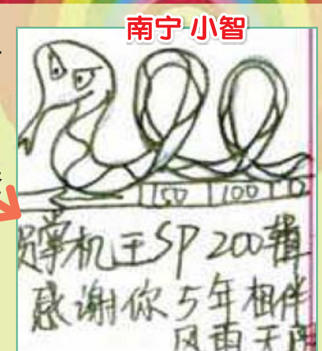
重庆 孤狼

马修：画不好很正常，但不要让美术老师这么无辜中枪嘛……

马修：夹在某角落的调查表上的自画像之二……

马修：只有我觉得这位同学在脸红么？

南宁 小智



马修：馆长，你怎么胖了？

马修：又想起曾经很多人期待Xbox掌机、在掌上玩《光环》的日子。



北京 士官长

上海 Mr.翔



马修：这张简单的脸竟然让我想起某个小学同学！

广州 张锴

人生赢家

自从好基友有了想追的妹子后，就不怎么鸟作为基友的我了。怎么破！见了妹子就忘基友必须死！

武汉 袁雅婷

阿鲁：妹纸，每个人都有选择的权利，你无法阻止你基友的选择，不过你可以尝试改变他的选择，学长只能帮你到这里了。

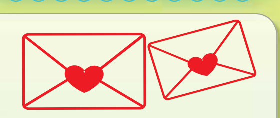
胧月：谁说打游戏的注定孤独一生？这妥妥的正能量。

白菜：见色忘义也不是这一天两天的案例了。不服气你也去追个妹子气死他。

胧月：毛老师别逗，这一条是个妹子提供的。

马修：为什么我觉得你朋友好人生赢家的感觉啊？感情上有想追的妹子，玩游戏还有妹子一起玩……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。213～215辑，定价：14元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话： 0931－4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 期待PSV明年的《JUMP明星乱斗》和《龙珠》。（苏州 老总）



栏目主持 阿鲁

前段时间眼看着气温降下来有了入冬的节奏，这几天温度又升上去了，这气温一降一升的，稍不注意就有感冒的危险。并且随着气温的上升，蚊子又开始肆掠了，现在又不敢开窗睡觉了。

《灵魂献祭》中，“魂のかけら”及“魂のかけら+”等素材怎么刷啊？

宁波 阿Lone

进入心眼模式后可以在地图上发现蓝色的碎片，这就是你想要的东西了，靠近后解除心眼并长按×键便能拾取。普通的“魂のかけら”和“气のかけら”为随机出现，带+以及++符号的稀有碎片则需要在高难度的任务下凭人品刷出来。



▲碎片散发着蓝色光芒，非常显眼。

总算解禁了猎人等级，接下来想好好收集一下武器装备什么的。请问如何才能获得比较好的发掘装备啊。

河北 黄真宇

在公会任务中采掘矿点，特别是蓝色的矿点，有一定几率会出发掘装备。30级以下的公会任务会出“伤ついたXX”（XX为武器或防具）、66级以上会出“历战のXX”、而81级以上的任务则会出“荣光のXX”。其中“荣光のXX”通常在性能上优于普通的装备。拿到纳古利村的武具研磨工房进行研磨后就可以使用了。完成任务后也有一定的几率会出发掘装备。

口袋银行那每年500日元可以用淘宝上卖的点卡进行消费吗？在线检索支持多国语言吗？如何通过这个银行与外地好友交换精灵？

汕头 Melmen

用e商店点卡肯定可以啦。在线检索应该也支持多国语言，但交换的话，应该还是下载到游戏中通过Wi-Fi进行交换。

上网联《MH4》时发现别人有林克装，另外艾鲁猫还穿着马里奥的衣服，这是哪个下载任务出的，为什么我把下载任务全下了都没有找到？

Email 斯塔菲

这的确是下载任务出的，马里奥的是“マリオ・キノコ好きブ



只言片语 《真·三国无双7＆猛将传》！又可以砍菜了！（石家庄 Lininter）

ラザーズ”，林克的是“ゼルダの传说·力と知恵と勇气”（防具）和“ゼルダの传说·决战の猛炎霸龙”（武器），不过官方的配信网站上暂时还没有提供下载，只在日本的7-11便利店先行配信，所以现在一般只有日本的玩家才有任务，想入手的话可以进日本玩家的房蹭他们的任务。

《半罪少女 诱惑》的BOSS太难打了，练级也很没效率，有没有什么好招支支？

Email 提督

基本上这是一个注重等级和技能碾压的游戏，多多赚取OP，学习高级技能，提升基本能力，再难打的BOSS也能摆平。不知道这位读者是卡在哪个部分，不过第二层炎之试炼和第三层冰之试炼都可以很有效率地练级。重点是分别要让トモエ拿到连携技“冰结剑カッチン”（炎2F左侧）和“落雷剑ショック”（冰2F左下），然后在据点附近用サコ的地图技不断召唤怪物。由于这两层的怪物全部是冰属性以及雷属性弱点，因此只要让トモエ和アリス（炎之试炼）或ラン（冰之试炼）先置出场，敌人如果复数出现，就可以用这两个连携技一招清屏，不死也是重伤。对BOSS战时シン是主力成员，她的指挥官技能可以大幅提升我方队伍的输出能力，多多提升她对应的OPR技能针对BOSS的弱点属性，可以打得更加轻松。

之前书上介绍说《雷曼 传奇》的PSV版比家用机版少了不少内容，这对游戏有什么影响吗？

Email 伯克斯

PSV版《雷曼 传奇》已经在11月底免费更新了1.02版补丁，补完了先前删除的28个时间挑战型的“入侵关卡（Invasion）”。如今掌机版在白金的理论耗时上已与家用机版持平，而关卡总量也超过了家用机版（PSV有5个独占关卡）。

《噬神者2》可以继承PSP存档，请问如何操作？

天津 张塑伟

《噬神者2》能继承的只有前作，即《噬神者 爆裂》的存档。首先要将存档通过电脑拷贝到PSV当中（如果是PSP版的《噬神者2》则略去这一步），之后启动《噬神者2》，在主菜单选择



“IMPORT SAVE DATA”。之后的Step 1会出现7个选项，拥有试玩版存档的话，则根据试玩版所在机种选择第三项或第四项；单纯继承PSP的前作存档的话就选第一项。Step 2是读取存档。Step 3会检查前作存档是否满足A～L等12项条件，每满足一项条件可继承的神机部件数就加1。Step 4则会让你按照满足的条件数选择具体要继承哪些装备。在Step 5中自定义角色，最后SAVE，便完成了整个存档继承。

《迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印》里一些迷宫有些地方进不去怎么办？

中山 随缘556

初期的部分迷宫一开始是无法达到100%探索率的，一些锁住的门或挡路的障碍物需要在后期获得相应的道具后才能开启或破坏，遇到过不去的地方就果断继续流程吧。

请问《高达破坏者》限定版的PSV-2000包含模型么？值得入手么？看淘宝价格2100左右。《未来计划2》的限定版包含什么呢？价格是？

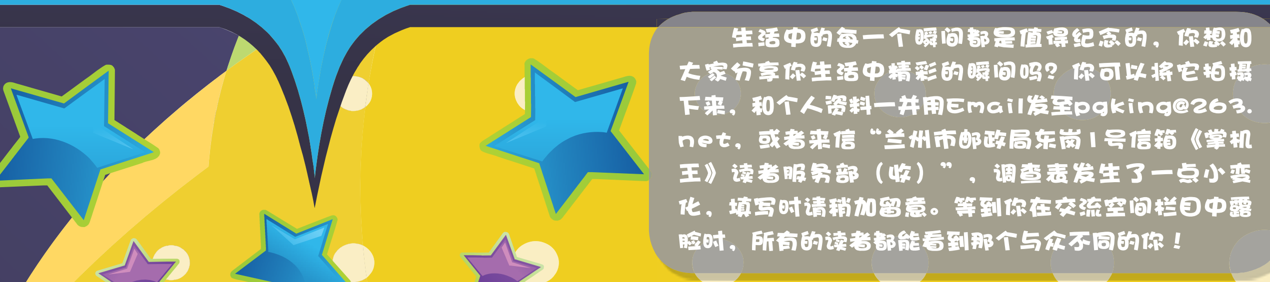
石家庄 刘梁

《高达破坏者》限定版PSV包含高达和量产型扎古两个模型，2100人民币的价格比原价高出大约300元，但需要算上运费，值不值就看你的发烧程度了。《未来计划2》的限定版包含一个粘土，原价在450元左右，你可以此书上市时再关注一下等是否降价。





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

王伟荣

性别：男　　年龄：34
拥有掌机：GBC、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《铁拳》
地址：上海市黄浦区山西南路193号
邮编：200001　　QQ：45981616
Email：45981616@qq.com
电话：13032171791
想说的话：愿《掌机王SP》誉满全球，走向世界。

张冬梅

昵称：梅子

性别：女　　年龄：保密
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《马里奥》、《啪嗒嘭》
地址：辽宁省沈阳市沈河区文化东路丰乐一街8号
邮编：110013
Email：zdm_wah4@163.com
电话：18698877690
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

沈吉宇

昵称：飘过的NPC

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《洛克人》
地址：天津市塘沽区新城家园15-606
邮编：300450　　QQ：1693136504
Email：1693136504@qq.com
想说的话：什么时候我玩游戏的时间可以比做作业多……

陈伟峰

昵称：小峰仔

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《FF》
地址：广东省湛江市遂溪县教师公寓D栋701
邮编：524300　　QQ：929534349
Email：929534349@qq.com
电话：13025637908
想说的话：考上好的大学！为了以后幸福的游戏人生！

郑翰林

昵称：谱油儫

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《马里奥》、《火纹》、《机战》、《终极军团》
地址：云南省昆明市官渡区昆明市第十二中高三（7）班
邮编：650000　　QQ：1250196145
电话：13529184747
想说的话：从第13辑开始买的我居然只寄了4次回函，嗯，不久后我会写篇自由谈的！

只言片语　挺期待3DS上的《巨人》。（王林 3DS）

辛承茗

昵称：辛喵

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：好多

地址：北京市东城区东城路十三号院二号楼四单元301

邮编：100013　　QQ：1537624960

电话：13520883535

想说的话：《掌机王SP》第200辑好有意义。

夏一皓

昵称：正太君

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、PSV、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《机战》

地址：上海市闵行区上中心路735弄6号1101室

邮编：200237　　QQ：1285604030

Email：zhoujiehun@sina.com

电话：13916418909

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

田一龙

昵称：龙儿

性别：男　　年龄：22

拥有掌机：NDSL、PSP、3DS XL

喜欢的游戏：《逆转》、《雷顿》

地址：北京市朝阳区金台西路2号民25楼1103

邮编：100026　　QQ：337116619

Email：337116619@qq.com

电话：15210878640

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

凌云云

昵称：小凌

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：NDS

喜欢的游戏：《口袋》

地址：浙江省湖州市安吉区递铺镇安吉艺术高级中学

邮编：313300

电话：0572 –5015907

想说的话：好想要一台PSP玩。

赵杰星

昵称：挫哥

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《王国之心》

地址：广西玉林市北流区三和园文华楼B101

邮编：537400　　QQ：940861567

Email：940861567@qq.com

电话：18778955117

想说的话：准备最后一搏！

黄梓岐

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：NDSi、PSP、PSV

喜欢的游戏：《写真女友》、《深爱》、《BB》

地址：广东省茂名市茂南区西粤路嘉和苑

邮编：525000　　QQ：472545297

Email：472545297@qq.com

电话：13336529528

想说的话：求加QQ求中奖，任饭优先，索索不拒！

徐家声

昵称：X720

性别：男　　年龄：29

拥有掌机：NDS、3DS、PSP、PSV

喜欢的游戏：《口袋》、《无双》、《机战》、《战神》

地址：广东省广州市海珠区东晓路建基路鸭墩新街6号一梯705房

邮编：510230

电话：13610027507

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

盛叙东

昵称：阿东

性别：男　　年龄：32

拥有掌机：PSP、3DS、NDS、PSV

喜欢的游戏：《战神》、《FF》

地址：上海市闵行区顾戴路2000弄97号楼202室

邮编：200000　　QQ：14004282

Email：shengxdong@hotmail.com

电话：13801697941

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　最期待的就是能有更多的官方汉化游戏！（马鞍山 小海）

小编寄语

半夏

★朋友的绘本出版了第一本单行本，在这里吆喝一下，走过路过不要错过啦，萌犬出没不来一本吗？

★《老爸老妈浪漫史》临近结束拼命爆发，上一集全集台词押韵，这一集结尾大反转，真是太惊喜了，让我在屏幕前又哭又笑，好舍不得它就这么完结啊。



库玛

●11月初的深圳本来还是穿着T恤短裤就可以出门的天气，这几天突然就变成要披着熊皮大衣出门的节奏，气候的骤变加重了我的食欲，再加上怎么睡也睡不够的状态……我觉得我的冬眠期肯定马上要来了。

●跑去东北出差的亲爹和母上遇上了东北几年不遇的大雪，两人不惜一大早给我打电话兴奋地让我和他们视频看雪景，还顶着宾馆乌龟爬般的网速给我传有几个G的照片……诶，在冰天雪地里打过滚的我其实并不觉得这有多稀奇，但还是温柔地对他们两人说："雪景什么的不重要，那边有什么好吃的吗？"



●上一辑的赠品好赞！都让我这个手残帝燃起了手工达人之热血！你们也做了吗？XD

胧月

★因为《猛将传》的关系又查了一下《357》的DLC，发现自从制服系列更新以后KT就再没出过新服装，相比《356》逊色不少，这次的《猛将传》应该也就是老服装照搬一下，毕竟卖得也不尽如人意。说来今年打了这么多《无双》，多少有些审美疲劳了，预定明年多玩些正统RPG。当然，如果《358》有荀彧的话还是会支持的。

★惊闻洋葱（可能新读者不太清楚，这是《掌机王SP》的前小编）携带巨款步出银行时，被6个人的犯罪小团伙盯上，从银行跟到饭厅，6个人只点一碗饭，还用不低的声音商量着是否动手，幸亏被洋葱及时逃脱。只能说，"大滚少"（洋葱的绰号）的传奇人生我们是如何都复制不来的。

酷洛洛

◎最近又捡起一些电视剧来看了，例如《咱们结婚吧》、《My盛Lady》之类的，难道因为到了这个年龄，所以看的都是这种情感剧么（－－）？

◎最近发现连《骷髅大冒险》都从PSV移植到iOS了，看来今后会有不少在掌机上推出的游戏往手机上搬吧。

sienna（美编）

◆妹妹去韩国旅游给我和妈妈带了些护肤品回来，超好用的，看着她发的照片我也好想去旅游呀。

◆上次休年假回家教会爸爸用微信，有时和妹妹在家里的群聊天，他也会加入，搞笑的是有时看到他发语音过来，可打开来听却什么声音都没有，爸你要不要这么诡异……

Juxi（美编）

◆又到了一年中最后一个月，每到这时候都要感叹一下越过越快的时间。

◆一男生暗恋一女生许久。一天自习课上，男生终于鼓足勇气写了张字条给那个女生，上面写着："其实我注意你很久了。"不一会儿，字条又传回来，上面写着："拜托你别告诉老师，我保证以后再也不上课嗑瓜子了！"



马修

◆因为年末太忙，原以为剩的一半年假八成要黄。刚才和朋友聊天，才发现婚假早已过期……

◆年末游戏扎堆，除了《X·Y》和《重装机兵4》，又买个《大合奏》。不过年末事情也扎堆，工作就不说了，到春节回家也免不了到处拜年。于是，游戏依旧是要挤时间玩了。

◆现在的骗子真是各种花样，昨天晚上收个邮件说本人QQ被限制，登陆安全中心取消限制。等登陆完让确认密码时才发现网址不对……谨慎考虑还是用手机更改了密码。一旦被骗子得手，QQ上很多人差不多都该收到我借钱的消息了……

◆想起前几个月的事，QQ上一位大小姐忽然发消息跟我借500元，我很奇怪那位妹子的白富美程度怎么可能为500元张口？然后询问了她朋友，果然她手机刚刚被偷……还好那贼骨子里穷酸，张口就露了馅。

虫无兮

●自己玩过的“《塞尔达》系列”的游戏其实不算多，在这当中，最想再玩一次的是《时之笛》（这种说法其实不太严谨，因为我只通关过《里时之笛》），最推崇的是《梅祖拉的假面》，而最喜欢的是《灵魂轨道》。身分悬殊的林克和塞尔达总算是可以共同进退（就算塞尔达变成了鲁叔那个样子），在一同的冒险中培养感情，而不是单纯的“公主许配给了勇者”的故事。两个人之间，最重要的其实是“在一起”。

●前阵子一不小心入手了绫辻行人的“《杀人耳语》系列”，没有办法只好开始看。现在只看完两本，感觉就是很想找个二手书店把它赶快卖了。如果把这几本当成悬疑小说看的话，其实也……其实也没法看。从“《馆》系列”开始看的我习惯了绫辻行人的“叙述性诡计”，感觉已经转不回来了。

乌冬

◆《MH4》目前进度接近400小时，HR接近200，说起来也真巧，玩到现在HR始终都保持在游戏时间的一半左右，正负也不超过2，不过就升级速度来说应该是算较慢的那类了。

◆接上条，玩了那么久，最近终于鉴定出一把红色的发掘武器。话说这出红色发掘装备的几率比红玉那些还低，而且就算是红色也不保证是极品，这是要刷死人啊。

◆终于抽时间把AKB和HKT武道馆演唱会的BD给看了，接下来要看的就是即将发售巨蛋巡演BD了，哦对，还有最近公布的AKB红白歌会，不知道今年有没直播呢。

澄香（美编）

☆能找到我吗？（答案：偏左一点那个小的黑点就是啦😊）



阿鲁

■单位组织去看了《地心引力》，网上对这部片子的评论褒贬不一，但就个人的观感来说，镜头运用得很赞，特效和惊心动魄感也足够，但遭遇灾难的次数太少，大部分时间都在进行人物和心理的刻画，我果然还是更喜欢《阿凡达》这种简单粗暴，全程高能的片子……

■抽空试玩了魔兽卡牌游戏《炉石传说》，上手比较简单，不过不能堆叠和响应、再加上守方不能自由选择生物来抵挡进攻，让游戏少了很多变数，不知道以后会不会加入新规则来丰富游戏的玩法呢？

苍穹

◎挤出时间把留了快一年的年假给请了（无误），有工作任务在身自然哪儿也不敢去，就在家里码字+调整状态。不过能从快节奏的生活中抽身出来小憩几天，陪陪家人也是极好的。

◎《重装机兵4》的累积游戏时间已然突破了150小时，这两辑攻略研究加起来的字数也超过了8万。本作值得深入研究的要素其实还有很多，至少打5周目的厚道程度也着实让我这个攻略负责人冷汗直冒。看来《口袋Y》还得继续玩着了……

◎任天堂近期公布了Wii U版《怪物猎人 边境G》和《火纹 觉醒》的联动服装，说起来掌机版《火纹》的续作也应该在开发中了，期待2014年能有情报公开。

白菜

□《苍翼异闻录 代码：新生》不管怎么打都弥漫着一股Bad Ending的味道。生离死别、无限循环……敢给一个皆大欢喜的王子公主结局吗？话说这游戏果然跟“《苍翼默示录》系列”没有什么关系，基本就是把“《苍翼默示录》系列”里面出现的各种中二名词设定拿来重新打造了一部作品。你能在两部作品里看到很多雷同的词汇，但其实压根就不是同样的东西。这样看来Embryo必然也不是相同之物了。

□接上条，Xblaze在游戏中对应的汉字是“觉醒解放”，而Embryo对应的意义是“苍之胚胎”……所以我就讨厌这种标题给得莫名其妙，然后在游戏中硬生生强加上对应意义的命名方式。给翻译标题带来了多大麻烦啊！

□据说“《.hack//》系列”又要有新作了（摩拳擦掌）。

咕噜（美编）

◆“双十一”感觉没过多久一样，“双十二”就在眼前了，时间过的真快，荷包都还没来得急填满，就又要见底了……

◆4G要来了，钱跑得就更快了。4G最大的优势就是网络速度，如果营运商还是以流量计费，对于老百姓来说就意味着钱跑得更快。3G的速度已经让大家的手机不敢上网了，还来4G？上网费用不大幅减低，可以肯定只有很少人会去用4G.大多数网民关心的不是速度，而是价钱。降价，三大营运商准备好了吗？



阿鲁
又到吐槽时间了，这次准备的两个话题个人感觉还蛮有意思的，下面就来看看第一个话题。来自高州的袁文滔想知道哪个小编的游戏天赋高，以及小编们有花过大量时间去修炼某游戏的技术吗？（斜眼瞄向毛老师）
马修
这就是给毛老师准备的话题。
阿鲁
虽然不能明着这么说，不过嘛……
苍穹
看毛老师的头衔就知道了。
阿鲁
当然抛开天赋不说，花大量时间修炼某游戏应该不少人都干过吧，比如月姐姐苦练《BB》、乌冬锅锅熬夜《高达对高达》什么的。
马修
曾哥还有《怪物猎人》，你竟然给忘了！
乌冬
熬夜是因为晚上信号好。
胧月
没苦练过《BB》，别造谣。
苍穹
楼上苦练的明明是《魔兽争霸3》。
库玛
我是来学习各位前辈，涨姿势的。
白菜
别忘了天天去机厅玩《DJ Max》的那谁。
阿鲁
虽说都是苦练，但实际效果就不能跟毛老师比了，这就要说到天赋一词了。
马修
哪天毛老师对《DJ Max》有兴趣了，看你怎么办！
阿鲁
求毛老师别进军音游界，给条活路。
白菜
你看我像这种人？不夺君子所好。
苍穹
求毛老师进军迷宫RPG界。
阿鲁
其他游戏不好说，不过毛老师的格斗游戏天赋那可不是假的，感觉是个格斗游戏就能玩得很好。
马修
其实很早时候听月姐姐说到毛老师打格斗游戏的天赋时，我就已经有很强烈的“白玩了”的感觉。
库玛
我以前以为游戏只要多玩玩就好，没想到还有天赋这个概念，我觉得我没救了。
马修
你说的多玩玩那种是有等级碾压设定的，技术型的还是需要的。
阿鲁
其实我以前也觉得天赋这东西很飘渺，总以为多玩玩技术总会上去，不过事实上天赋是很重要的。
库玛
天赋其实是等于智商么？（低智商患者默默地哭了出来）
阿鲁
多玩游戏等于是打怪升级，但天赋却是经验值翻倍和最高等级上限提升……就我而言，格斗游戏再怎么练也就最多打打电脑，这就是天赋太低，等级上限只有10，毛老师随便玩玩就秒掉我了。
苍穹
我FTG连电脑AI都打不过呢。
马修
对，上限等级不一样。这么说吧，毛老师打游戏是先天VIP，不是课金和堆时间就能出来的高级属性。
白菜
求别捧那么厉害，不然哪天怎么摔死的都不知道。其实对一个游戏有兴趣，愿意花大量时间去练习，自然就慢慢精通了。然后同类型的游戏多多少少都有共通点，只要置换过去就能高起点。
阿鲁
毛老师说的有一定道理，感兴趣和愿意花时间练是一方面，但是天赋也是不可或缺的，我就认识玩音乐游戏时间比我短，但是完爆我几条街的。不过天赋这种东西就跟买彩票一样，有了是运气，没有也莫强求，努努力练到10级一样还是可以虐虐电脑的嘛……
白菜
我也是时间、经验堆出来的。真正有格斗天赋的人，看到我这种打法都是笑而不语的。
库玛
诶，你们都好耀眼。

半夏
默默掏墨镜……
苍穹
格斗沙皇不是浪得虚名的。
白菜
不行，不能再往我这边扯了，快另外找个枪口。
阿鲁
好吧，那就换下一个话题，大家谈谈当年最讨厌的学科吧，这个话题由上海的万是晟提供。
马修
数理化，这么直接不会得罪人吧?
虫无兮
英语。
苍穹
政治，就因为这科目我最后报了理科。
库玛
都不喜欢，不过要说最讨厌那绝对是政治。
马修
要说最讨厌的话……回想一下：政治第一，英语第二，地理第三。数理化都不讨厌但先天不行，于是还是报的文科。
阿鲁
本人讨厌的科目不止一科，历史、数学、物理都很讨厌，政治我倒是觉得还好，拿分也容易。最讨厌的是物理，至今搞不懂串并联。
苍穹
我大学还在串并联。
库玛
对哦，还有近代史也很讨厌。
马修
近代史、现代史和政治一样，只要保证主体思想正确都是捡分的。
阿鲁
我记得当初物理会考我都是背题背过的。
库玛
我物理还考过19分啊哈哈哈。
白菜
我还觉得物理就几个公式来回套，有什么弄不懂的……
苍穹
苦豪这句不能上，学霸的光环不能毁了。你好不容易有点正面形象，为何自己要作死。
库玛
我是个毛线的学霸啦。
白菜
我觉得除了语文和算术没几个有用的学科。配平了化学方程式，能讨到老婆么?
苍穹
该找不到，怎么样都找不到啦，老丝儿。
马修
物理、化学当年不行，索性从文。结果学地理累到死……话说地理是不是也该算理科才对?
白菜
要有计算要素才能算理科吧。
马修
自然地理那些绝对是理科向的，还有季风、洋流啥的……
阿鲁
地理有点半理科的味道，有不少东西需要算的。
马修
我文科是历史、语文、政治拿分，数学尚可，但是英语……
阿鲁
我是数学残，语文和外语不错。
马修
文科数学还好，就那么些大题，当文科整个背、考试的时候套用就可以。
库玛
怎么大家看起来都一副学渣的架势。
马修
所以你这学霸名头得保持好，不能毁了。
库玛
我不是学霸啊！（掀桌）
马修
编辑部这桌子你掀不动。
库玛
为什么就不开设点有意思的科目啊！（嚎哭）
马修
啥算有意思的?
苍穹
对苦豪而言——料理。
库玛
对啊，我还挺想学料理课的，所以很羡慕日本的学生。
阿鲁
看了半天，貌似还没有人讨厌语文的，应该感到庆幸。
马修
语文多好，各种小说、杂文啥的。但是要背、要默写……
阿鲁
语文给我的感觉就是不用刻意去学，自然就会了……高中的时候，语文课都是我用来补觉的时间。
虫无兮
高中的时候，每节课都是我用来睡觉和练习《游戏王》的时间。
阿鲁
回家玩多好，还省钱。
白菜
学东西还是要看兴趣和天赋的。
阿鲁
毛老师这话我非常认同，至今对初中一学霸记忆犹新，那家伙上课就玩GBA，结果每次考试都年级前三。
白菜
我大学学的是土木工程，大一时老师教我们空间想象绘图，小伙伴们画得头头是道，我怎么都无法在脑海中想象那种立体下来到处是点和线的东西。在脑海中想象后在平面图上画出来，每次我都边画边想“这是什么惩罚游戏……”
苍穹
于是这辑吐槽又是满满的负能量……

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



掌机王自由谈



有时候我们会和一些事物擦肩而过，但过后重拾会发现，昔日擦肩而的事物竟然可以让自己如此沉迷其中，比如某款游戏、某种卡片、某部动漫，以及某个动漫卡片题材的游戏……本文收录的，便是一个与《游戏王》重逢后成为其FAN的经历。那么，你又有哪些邂逅多次才为其魅力所征服的游戏作品呢？

我的《游戏王》，我的回合

文 赛伯拉斯

这次之所以会胜利，是因为梦见了大家在我站不起来的时候拉了我一把，我就站起来了，然后就赢了。

——城之内 克也

抽卡

第一次知道《游戏王》是在初中，那时全世界都在爆发一种叫“千年虫”的电脑病毒，但是对于我这种穷学生来说倒是一点影响也没有，当时我的零花钱只够买几本漫画书的，电脑对我是遥不可及的。于是有一次逛漫画书店，在结账时我看见店主和几个朋友在“打扑克”，但是那“扑克”的形状很奇怪。当时我好奇地问店主：“哥，这个是什么扑克啊？”店主继续看着他手上的牌：“游戏王卡。”我便从大盒子里挑了几张，买回家中，但当时能看懂的只有图片以及攻和守那两个字，虽然不知道怎么用，但是我也陆续买了不少卡，因为那个时候只有《游戏王》卡最便宜：一毛钱一张。这价位很适合我这个穷学生。





把一张怪兽卡送进我的墓地

我买的《游戏王》卡越来越多，差不多有几百张了，但是我从来都没有认真地研

究过它们，也没有和别人讨论过。那个时候的网络也没有现在发达，我就算知道《游戏王》有动画也没有条件去看，所以就一直把卡片收藏在一个盒子里，后来外甥来我家看上了那一堆卡片，我毫不犹豫地全部给了他。自此之后，我再也没有接触过任何与《游戏王》有关的事物。

一只怪兽守备表示：再在场上盖一张卡



白驹过隙，眼前已是2013年。

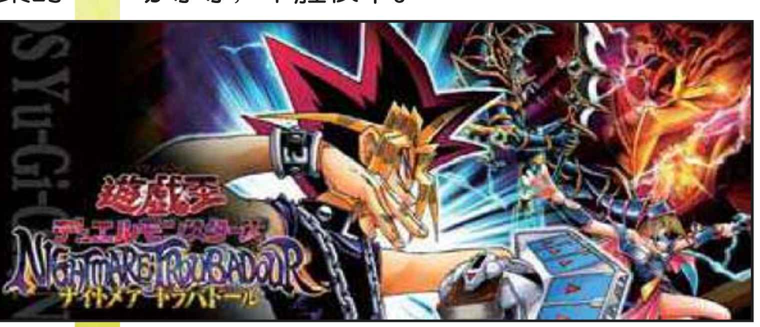
在接连看完几部长篇动画之后，我彷徨地流连于各大动画网站，不知下一部该看什么。忽然，我想起了我买过的《游戏王》卡，记得《游戏王》也是动画片……我于是搜索了一下"游戏王"，得出的结果让我一阵眩晕：原来《游戏王》的动画名称有各种各样的后缀，什么DM、GX，5DS……原来在我遗忘了《游戏王》的这段时间，它竟然悄无声息地出了这么多部动画。我耐心地上网搜索着观看顺序，决定先看224集的《DM》。

"DM"是副标题《Duel Monsters》的缩写，看了开始的"决斗王国"篇之后，我渐渐摸清了《游戏王》卡的玩法，原来这卡片的玩法可以如此具有策略性，可以如此有趣，可以如此热血！每一次主角一行都会遇到一些看似没有胜利可能的决斗，但是每次都能凭借着某张卡片的效果逆转胜利，看得我热血沸腾，惊呼："原来不舞刀弄枪的动画也如此好看！"这部动画的成功不仅要归功于各式各样的卡片设计，更有每张卡片缜密的效果设置。一回合就可以召唤出来的怪兽通常很弱，但是想召唤出强力的怪兽却需要祭品，此为游戏平衡性的体现；而各种魔法卡与陷阱卡与怪兽卡的配合相得益彰，便是游戏策略性的体现。自此，我已完全被《游戏王》吸引。

复活墓地里的怪兽，直接攻击！

《DM》看了差不多60集左右，我才知道原来还有一个叫"朝日版《游戏王》"的动画，说是漫画开头的那部分。于是我暂停了正在看的《DM》，把27集的"朝日版"先看完了，虽然"朝日版"的卡片对战还不是太成熟，但是作为故事的补完，看了也是没有坏处的。看着动画里的角色们用自己编辑的卡组与人对决，我的心里也痒痒的，于是上网去找掌机上的《游戏王》的游戏。

结果我找到了：标题里有DM，而且还有汉化的！我选择的是NDS的《游戏王DM梦魇诗人》。进入游戏之后，我欣喜地发现，这就是我想要的游戏版的《游戏王》：丰富的卡片、和动画里熟悉的角色对决以及策略性与趣味性兼备的对决系统。我满足地流连于各场战斗积攒经验值，抽取一包包卡包以获得我想要的卡片。在对决中，我也亲手制造出一场场不亚于动画场面的逆转胜利，比如用"右手换盾 左手换剑"把自己手中防高攻低的怪兽攻防互换、用"恶魔的骰子"和"天使的骰子"降低敌方攻击提高自己攻击、用"光之护封剑"封住敌方的行动等等，不胜枚举。



在现在这个游戏大作汹涌袭来的年代，我对自己还能对某一系列打心底去沉迷感到一丝欣慰。希望《游戏王》能够继续陪伴我以后的空闲生活，并且继续发扬光大，让"《游戏王》系列"影响一代又一代更多的人。

我的回合结束，但是决斗才刚刚开始！

栏目主持 胧月

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

本辑的攻略部分中美版的《塞尔达传说 众神的三角力量2》已经抢先上市，因此手持美版机的玩家固然方便，但坚守日版机的玩家也可以拿着这辑《掌机王SP》静等日版发售，免除等待攻略的焦急。时至年底，明年大作公布得却并不多，任天堂在《马里奥》的品牌上爆发了一年，期待明年也能带来不逊于今年的游戏阵容。索尼方面值得玩家关注的当属《灵魂献祭》新作的确切发售时间，此外《初音未来 女歌手计划F 2nd》中回归了众多老歌，目前也纳入了我的购买名单中。

发售表阅读说明

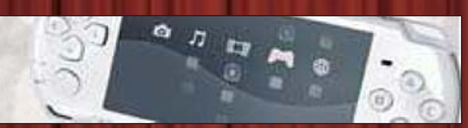
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
12日	智龙迷城Z	パズドラZ	Gungho	PUZ	4400日元
12日	智龙迷城Z（e商店下载）	パズドラZ	Gungho	PUZ	4000日元
12日	家乡物语	HOMETOWN STORY	Level-5	SLG	4800日元
12日	Hello Kitty与魔法围裙 节奏烹饪	ハローキティとまほうのエプロン ～リズムクッキング～	Examu	ACT	5480日元
19日	恶魔高校D×D	ハイスクール-ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
19日	恶魔高校D×D（e商店下载）	ハイスクール-ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
19日	我是航空管制官 机场英雄3D 新千年 with JAL	ぼくは航空管制官エアポートヒーロー3D 新千岁 with JAL	Sonic Powered	SLG	6090日元
25日	口袋妖怪银行	ポケモンバンク	Pokemon	RPG	500日元
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A·AVG	4800日元
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2（e商店下载）	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A·AVG	4800日元
未定	钢铁帝国	钢铁帝国	Starfish SD	STG	售价未定
2013年内					
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A·AVG	售价未定
未定	我是国王与勇者（e商店下载）	ボクは王様と勇者（3DSダウンロードソフト）	Poi Soft	类型未定	售价未定
2014年1月					
11日	星之卡比 三重华丽	星のカービィ トリプルデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
23日	羽 重返伊甸之兽	Karous-The Beast of Re：Eden-	Klon	STG	6090日元
30日	斗神都市	斗神都市	Image Epoch	RPG	6279日元
2014年2月					
6日	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊鲁和露卡的不可思议之钥	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊鲁和露卡的不可思议之钥（e商店下载）	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（e商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
13日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	A·RPG	5980日元
13日	魔笛 新世界（e商店下载）	マギ 新たなる世界	NBGI	A·RPG	5980日元
13日	A列车行进3D	A列车で行こう3D	Artdink	SLG	6090日元
20日	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹	黒子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	类型未定	5980日元
未定	牧场物语 连结新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
2014年3月					
6日	哆啦a梦 新·大雄的大魔境 贝克与5人探险队	ドラえもん 新·のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Fryu	A·AVG	5229日元
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲームセンターCX 3丁目の有野	NBGI	ETC	5480日元
2014年4月					
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶ カスカベ映画スターズ!	NBGI	ACT	4977日元
2014年6月					
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
19日	我的女友表里不一 纯洁恋人	俺の彼女のウラオモテ ～Pure Sweet Heart～	Alchemist	AVG	7140日元
19日	我的女友表里不一 纯洁恋人（PS商店下载）	俺の彼女のウラオモテ ～Pure Sweet Heart～	Alchemist	AVG	580日元
19日	大正鬼谭	大正鬼谭	Quinrose	AVG	6300日元
2014年1月					
23日	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	金色のコルダ3 Another Sky feat. 神南（じんなん）	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
30日	赤染灯明皆魑魅	あかやあかしやあやかしの	Hacca Works	AVG	6720日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	龙之信条 任务	ドラゴンズドグマ クエスト	Capcom	ACT	免费
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄櫻鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄櫻鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
26日	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
26日	《最终幻想X/X–2 HD版》合集包（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400日元
2014年1月					
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	MUG	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	MUG	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	AVG	6090日元
30日	魔界战记4 回归	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 回归（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元
30日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ–ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
30日	蔷薇少女 世界转动（PS商店下载）	ロ–ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ–ヴェルト アップ	5pb.	AVG	6300日元
30日	圣诞之吻 收藏版	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
30日	圣诞之吻 收藏版（PS商店下载）	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
2014年2月					
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（PS商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	超级女主角战记（PS商店下载）	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2980日元
6日	泰拉瑞亚（PS商店下载）	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2000日元
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ–クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元
2014年3月					
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	7350日元
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	6600日元
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスタ–ズ ビクトリ–バ–サス	NBGI	ACT	6980日元
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re; Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re; Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300日元
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	胜利赛马8（PS商店下载）	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	6300日元
未定	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	售价未定
未定	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	售价未定

近期焦点



智龙迷城Z

12.12 ◆Gungho◆PUZ◆4400日元 3DS 期待度 B



Gungho借以“飞上枝头变凤凰”的发家大作“《智龙迷城》系列”登陆3DS第一作，作为最火爆的转珠消除类游戏，本作的基本系统与智能手机版相似，但废除了夸张的课金系统，故事和角色均予以全新设定。玩家之间可以进行对战和怪物交换，连接网络还有可能获得期间限定的绘马。



真・高达无双

12.19 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6980日元 PSV 期待度 A



结合《高达》人气与《无双》爽快感的系列第四作，系统、容量和美术方面均集系列大成。CG回归了原点的真实系风格，加入“污垢”和“涂装剥落”等演出，让机体表现更加富有临场感。除追加大量高人气新机体、登场机体达到120机以上外，再次收录可以体验原作剧情的官方模式。

2013 TV GAME大赏 玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

注：文中出现的游戏名与选票上统一，但部分与《掌机王SP》的既定译名有出入，为防止一直关注本书的玩家无法辨别，特放上译名对照。本次大赏的活动详情请参看封底。





游戏名 口袋妖怪X・Y

厂商：Nintendo　类型：角色扮演



系列第六世代开篇之作，惯例分为两个版本。游戏以美丽的卡洛斯地区为舞台，新增了众多口袋妖怪的同时，也增加了MEGA进化形态，而且在很多方面都有非常贴心的进化和改进。

游戏名 马里奥与路易RPG4 梦境大冒险

厂商：Nintendo　类型：角色扮演



马里奥和路易协力闯关并带来漫画般的故事。新作的舞台被设定在路易的梦中，往返于现实与奇妙的梦中世界，兄弟俩进行了一场爆笑而异想天开的大冒险。

游戏名 怪物猎人4

厂商：Capcom　类型：动作



“《怪物猎人》系列”的正统续作，游戏以高低差为主题，狩猎方式从以往的平面进化到了立体。收录在怪物方面补充了不少新鲜血液外，武器方面也增加了操虫棍和蓄能斧两种新武器。

游戏名 重装机兵4 月光的歌姬

厂商：角川Games　类型：角色扮演



战车、人类和战狗的老牌RPG系列初次登陆3DS平台，在保留核心玩法和一贯风格的同时全面3D化，并引入了过场动画和知名声优。系统方面则有技能强化、第六炮孔等细节调整。

游戏名 塞尔达传说 众神的三角力量2

厂商：Nintendo　类型：动作角色扮演



《众神的三角力量》相隔20年的续作，也是“《塞尔达》系列”面向3DS所开发的第一款原创游戏。保留了经典元素的同时，“壁画”能力所带来的立体感以及“道具出租系统”所带来的自由度让本作朝革新迈出了一大步。

游戏名 逆转裁判5

厂商：Capcom　类型：文字冒险



“《逆转》系列”时隔6年的正统续作。以成步堂龙一回归作为最大的卖点，改良旧有系统，增加全新系统。法庭战斗难度可供掌控，让本作的受众群得到拓展。系列初次挑战卡通渲染也大获成功。

游戏名 路易的鬼屋冒险2

厂商：Nintendo　类型：动作



系列时隔12年的新作，主人公路易要携带吸灵器等除灵、解谜工具，前往阴森的鬼屋收集散落的暗月碎片。除主线冒险外，游戏还有狩猎、限时逃脱、搜索幽灵犬等多人联机模式。

游戏名 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

厂商：Square Enix　类型：角色扮演



本作是PS平台《DQ Ⅶ》的复刻版，游戏以石板为主题，在收集到足够的石板后逐一开启那些被隐藏起来的大陆，在重铸世界的同时体验那一个个简单而又不平凡的故事。

游戏名 真・女神转生Ⅳ

厂商：Atlus　类型：角色扮演



时隔十年的正统续作，主人公一行作为王国的特殊部队对抗恶魔，在无意发现恶魔盘踞的东京，天穹上的千年王国与地底的恶魔世界的争斗进入白热化，完成主人公的创世之旅。

游戏名 超级大金刚 回归 3D

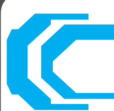
厂商：Nintendo　类型：平台动作



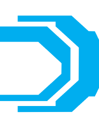
大金刚生活的小岛被邪恶图腾入侵，一场夺岛之战由此展开，游戏在保留Wii版原有要素的前提下增加了全新的游戏模式和关卡，操作方面也变得更加适用于3DS，裸眼3D化后使其更加独特。

机种	《掌机王SP》既定译名	选票单对应名称
3DS	路易的鬼屋2	路易的鬼屋冒险2
3DS	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	马里奥与路易RPG4 梦境大冒险
3DS	重装机兵4 月光歌姬	重装机兵4 月光的歌姬
PSV	灵魂献祭	暗魂献祭
PSV	龙之王冠	龙之皇冠

机种	《掌机王SP》既定译名	选票单对应名称
PSV	撕纸大冒险	撕纸小邮差
PSV	杀戮地带 佣兵	杀戮地带 雇佣兵
PSV	真·三国无双7&猛将传	真·三国无双7 With 猛将传
PSV	最终幻想X/X-2 HD版	最终幻想X/X-2 高清重制版



PSV



游戏名　噬神者2

厂商：NBGI　类型：动作



系列正统续作，游戏在继承了高速狩猎的基础上，对剧情和画面进行了强化，并增加了喷射锤和蓄力枪两把全新的近战武器，新荒神的加入让可讨伐怪物种类变得更加丰富。

游戏名　胧村正

厂商：Marvelous AQL　类型：动作角色扮演



Wii 平台经典游戏的移植作，以精致的 2D 画面、爽快的战斗和凄婉的剧情共同一幅绝美的和风绘卷。游戏针对 PSV 的操作做出了调整，诚意十足的 DLC 也满足了期待续作的玩家们的需求。

游戏名　讨鬼传

厂商：Koei Tecmo Games　类型：动作



原创的和风狩猎类作品，玩家化身鬼府的一员，与同伴们一起对抗不断袭来的敌人，保卫着人类最后的净土。游戏还收录了大量古代名人的御魂，他们会以独特的方式参与到战斗中。

游戏名　杀戮地带 雇佣兵

厂商：SCE　类型：主视角射击



系列登陆 PSV 主机的首款作品，玩家化身为为了金钱而接受任务的佣兵进行战斗。游戏中有大量的武器可供使用，单机模式下共有 3 种难度，还支持最多同时 8 人的在线模式。

游戏名　暗魂献祭

厂商：SCE　类型：动作



拥有独特世界观的狩猎作品，玩家以魔法师的身分来对抗魔物，游戏的一大主题是牺牲与拯救，除了可献祭或救赎打倒的魔物外，以身体为代价的禁咒也残酷而现实地体现了这一点。

游戏名　最终幻想X/X-2 高清重制版

厂商：Square Enix　类型：角色扮演



系列经典第十作及其外传的高清移植，游戏中 2/3 的曲目予以了重新编曲，并增加奖杯功能。且《X -2》以 2004 年的《国际版》为蓝本，相比普通版追加了怪物育成游戏等全新要素。

游戏名　龙之皇冠

厂商：Atlus　类型：动作角色扮演



堪称十年磨一剑的精美 2D 横版 ACT。融合了“龙与地下城”的多元要素并兼具美轮美奂的艺术风格。差别极大的职业设计与妙趣横生的关卡细节可谓精雕细琢。用“艺术”来形容本作毫不为过。

游戏名　真·三国无双7 With 猛将传

厂商：Koei Tecmo Games　类型：动作



将《三国无双 7》和《猛将传》合而为一的作品，追加众多人气角色和武器系统，《猛将传》更新增吕布军剧情模式，同时玩家可挑战击破任务，将星模式和自由模式的耐玩度也得到进一步增强。

游戏名　撕纸小邮差

厂商：SCE　类型：动作



在本作中玩家扮演全能的上帝——“你 (You)”，运用 PSV 的各项功能帮助游戏中的小邮差克服重重难关，最后将其送达最终目的地，为玩家传达来自游戏世界的信息。

游戏名　狡狐大冒险 时空神偷

厂商：SCE　类型：动作



本作融入潜入、格斗、竞速、探索解谜多方要素，这次 Sly 要穿越时空与同伴一同战斗，恢复过去并拯救未来。更换制作组后游戏的素质并未下降，大地图错落有致且 BOSS 战富有挑战乐趣。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台



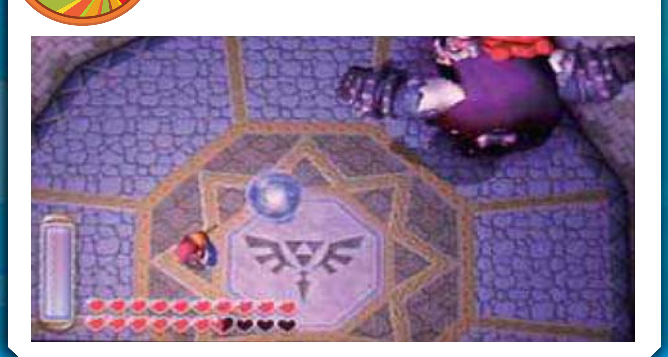


新作特搜队





劲作直击



小彩蛋

"游俏小筑"嘉宾软软冰友情出镜



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《撕纸大冒险》的演示视频中，小编在游戏中制作了什么手工？

A.太阳　　B.雪花　　C.云朵

PSP-2000/3000保护套 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年12月31日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第217辑上公布，敬请关注。

特等奖



1名 玩家藏品：马里奥主题花札·任天堂原厂出品！

二等奖





2名 卡登仕PSP海绵包

3名 卡登仕3DS/NDSi海绵包

《掌机王SP》第213辑中奖名单

一等奖1名：任天堂纪念T恤

广州市	朱思远

二等奖1名：任天堂俱乐部原装3DS LL充电底座

青岛市	吴宇翔

三等奖 4名：掌机周边

洛阳市	高伟
南宁市	卢尚拓
武汉市	赵雪枫
南通市	朱鑫嘉

《掌机王SP》第213辑DVD问答—中奖名单

3名



PSP-2000/3000型保护套

珠海市	梁卫钊
武汉市	袁雅婷
天津市	张翌伟

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgk-ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



215辑读者回函表

姓名______ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

地址______ 省______ 市（县）______ 区______

______

邮编:______

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：______

喜欢的游戏：______

Email：______

电话：______ QQ：______

想说的话：______

照片(大头贴)&自画像

你购买游戏书刊时较为重视的有（可多选）

□封面 □自己准备购买的游戏的情报量 □自己已经购买的游戏的情报量

□介绍的作品数量 □新作情报 □游戏回顾 □专区 □业界新闻 □其他

选择其他的可详细说明：______

希望看到哪些专题企划内容?______

希望看到哪些攻略或特快?______

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年12月31日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：太阳　□B：雪花　□C：云朵

投选票，赢大奖，

中国玩家年度盛事邀您参与其中！



TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

海日生残夜，江春入旧年。TV GAME游戏大赏马上就迎来了七周年生日，回顾今年，众多优秀大作和次世代主机的发售让游戏界变得异彩纷呈，我们诚邀各位玩家们参与其中，为自己心仪的游戏投上一票，也会继续为玩家们奉上活动礼品回报各位玩家的支持。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分，只要按照我们所颁布的活动流程和参与方式进行投票，就可以保证选票的有效性，并得到赢取大奖的机会。投票结果与中奖资格和得奖几率无关，玩家可以尽情选择自己所喜爱的游戏，而且无论采取网络投票还是回函表投票均有参加抽奖资格，我们将会提供包括次世代主机PS4和Xbox One，以及本世代流行的全平台家用机和掌机等作为奖品，等着大家来赢取。

TV GAME游戏大赏2013，期待您的参与！

一 评选范围

一 评选范围

本次评选分为3DS、PSV、X360、PS3、Wii U以及最佳原创游戏六个类别，所有游戏均是2013年1月1日至2013年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2013年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第335期《游戏机实用技术》和总第215辑《掌机王SP》阅读候选游戏的介绍。PS3和X360平台作品分设有20款和15款候选游戏，其他类别则均为10款候选游戏。

二 投票方式

1 回函投票：2013年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本辑《掌机王SP》和总第335期《游戏机实用技术》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。其中PS3和X360类别最多选择五项，其他类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2014年1月5日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2013 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱

邮编：730000



2 网络投票：通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票一样拥有抽奖资格。

3 手机投票：通过扫描上图提供的二维码，进入手机平台专属的网络投票系统进行投票。

三 评选流程

■总第335期《游戏机实用技术》（2013年12月A）和总第215辑《掌机王SP》2013年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第338·339期春节合刊《游戏机实用技术》（2014年1月B·2月A）和同期的《掌机王SP》2013年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第340期《游戏机实用技术》（2014年2月B）和同期的《掌机王SP》2013年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名 次世代主机 任选一台



二等奖 6名 主流机种 任选一台



三等奖 50名 北通精美周边 周边列表如下，届时随机赠送。







参与奖 150名 精美礼品一份

主办方：游戏机实用技术杂志社 奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN

合作媒体：





網易游戏 game·163·com

